Desenvolvido pelos professores da ESA-Escola Studio de Artes

Guia Curso Básico de CARICATURA

Personalidades do Esporte

On line

www.revistaonline.com.br
ISBN 978-85-432-0819-0
Ed.: 01
Ano: 01
R$ 16,99

Aprenda técnicas e segredos para desenhar de forma humorística

Guia Curso Básico de CARICATURA

Personalidades do Esporte

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

G971

Guia curso de caricatura : personalidades do esporte / [João Costa]. - 1. ed. - São Paulo : Online, 2015.
il.

ISBN 978-85-432-0819-0

1. Desenho - Estudo e ensino. 2. Desenho - Técnica. I. Título.

15-25017
CDD: 741 CDU: 741
27/07/2015 27/07/2015

PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • VICE-PRESIDENTE EDITORIAL: Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • JORNALISTA RESPONSÁVEL: Andrea Calmon (MTB 47714) • EDITORA: Priscilla Sipans • Redatora: Paloma Ayala • COORDENADOR DE ARTE: Renato Marcel (diagramacao@editoraonline.com.br) • SUPERVISOR DE MARKETING: Marcelo Rodrigues • ASSISTENTE DE MARKETING: Nathalia Lima • CANAIS ALTERNATIVOS: Luiz Carlos Sarra • DEP. VENDAS: (11) 3687-0099 (vendaatacado@editoraonline.com.br) • DIRETORA ADMINISTRATIVA: Jacy Regina Dalle Lucca • ASSINATURAS: assinatura@editoraonline.com.br • COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: PRODUÇÃO: Esa Studio de Artes • DIRETOR EDITORIAL: João Costa • DIRETOR DE ARTE: Fausto Lopes • COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: TEXTOS: Enos Ometto • ILUSTRAÇÕES: Enos Ometto e Chico Pereira • DIAGRAMAÇÃO: Fabiano Moura • Impresso por LOG & PRINT S.A. • Distribuição no Brasil por DINAP • GUIA CURSO BÁSICO DE CARICATURA - PERSONALIDADES DO ESPORTE é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • Números atrasados com o IBC ou por intermédio do seu jornaleiro ao preço da última edição acrescido das despesas de envio. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br; Tel.: (0**11) 3512-9477; ou Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP.

Índice

A Caricatura

A caricatura nasceu na Itália, então, a origem da palavra, em italiano, significa exagerar, aumentar em proporção. É um desenho de personagens que existem na vida real, em geral, pessoas famosas, mas que também pode ser de pessoas conhecidas para ser presenteadas ou apenas pessoas "singulares" que dariam uma boa caricatura.

É legal levar em conta, na hora de desenhar, a máxima expressividade com o mínimo de traços, por isso, muitos artistas usam formas geométricas básicas para começar seus trabalhos. Você pode enfatizar detalhes engraçados, algumas manias pessoais, gestos, algo que se goste muito de fazer ou, até mesmo, alguma coisa relacionada à profissão.

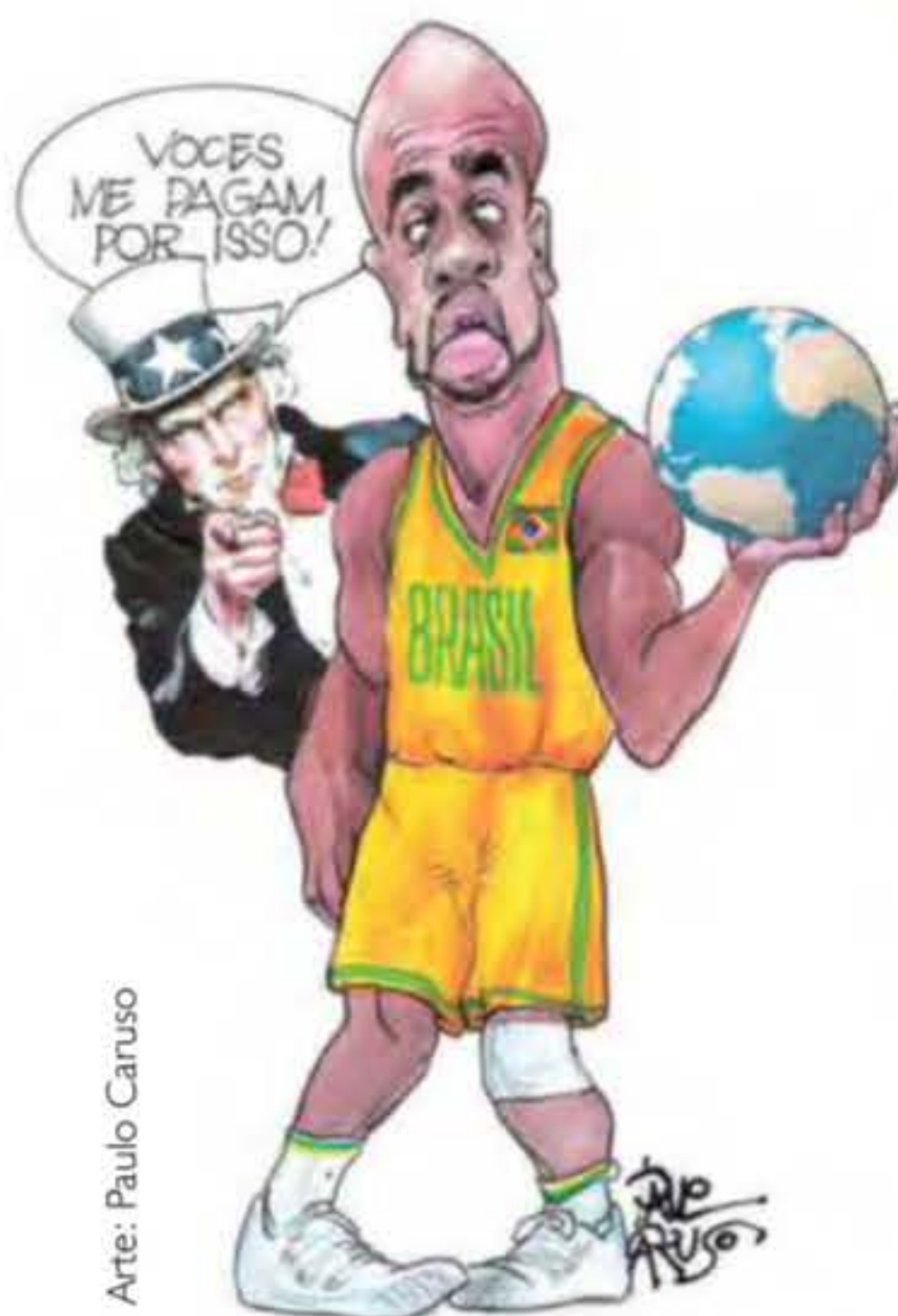
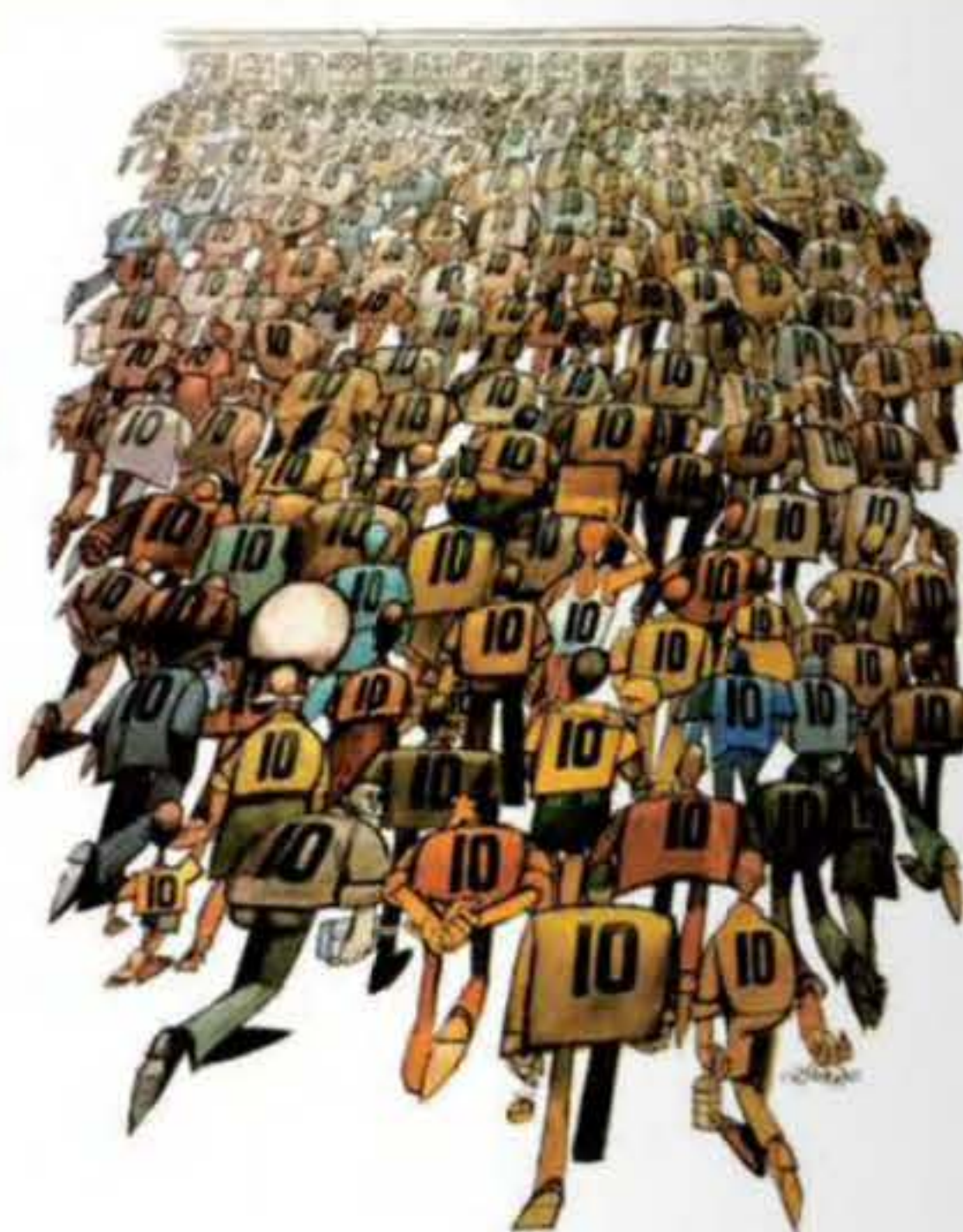
Uma boa caricatura deve, também, captar aspectos da personalidade de quem é desenhado, por meio de jogo de formas, cores e objetos, e leva o observador a notar rapidamente de quem se trata o desenho.

A caricatura é muito utilizada em críticas sociais e políticas, mas também para o humor. Hoje, ela está por todos os cantos, como em presentes, convites de casamento, de aniversário, camisetas etc. Também é por isso que é tão comum encontrarmos traballhos de caricaturistas famosos em revistas e jornais, até mesmo, em campanhas publicitárias (em bótons, ímãs etc.)

Se quiser estudar mais sobre caricaturas, há grandes nomes a se pesquisar, como Sebastian Kruger, Jota Leal, Baptistão, Millôr, Henfil, Paulo Caruso, Chico Caruso, entre outros.

No Brasil, o jornal Pasquim, repleto de caricaturas e charges, foi de grande importância na época da ditadura, tendo como críticas políticas as principais matérias, porém, como nessa época a censura era muito ativa, o jornal foi proibido. Em 2002 ressurgiu o jornal, criado por Ziraldo, com o nome de O Pasquim 21, o qual, Infelizmente, foi fechado em 2004.

Temos hoje, ainda, no programa Roda Viva, na TV Cultura, o uso da caricatura feita em poucos minutos durante a entrevista, do caricaturista famoso Paulo Caruso, que esbanja humor, política e pitadas de sarcasmo.

Caricatura, Charge e Cartum

Até agora, vimos o que é a caricatura, de onde ela surgiu e suas funções. Mas o que é a charge e o cartum?

A Charge: palavra de origem francesa, quer dizer carga, no sentido de carregar nos traços da personalidade ou índole de alguém. Mesmo sendo um desenho que evidencia partes engraçadas do personagem desenhado, a charge é um pouco mais séria, sendo utilizada em críticas sociais e políticas. Ela se utiliza das caricaturas para compor um produto crítico.

A princípio, ela foi criada por aqueles que se opunham ao governo e a seus críticos, como uma forma inusitada de se expressar.

Claro que foram reprimidos a princípio, mas fizeram tanto sucesso que elas existem até hoje.

A charge quase sempre vem acompanhada de texto ou de contexto, ou seja, não é necessário um texto para explicar, mas é como se fosse uma cena explicativa do que se quer mostrar.

Porém, ela nunca será autoexplicativa, pois sempre haverá um contexto político ou determinados acontecimentos atuais que ocorrem na sociedade em questão.

Ela é composta de caricaturas em um contexto. Não chega a ser uma história completa, mas uma situação em que os personagens são retratados em um cenário. Ou seja, ela precisa de um conhecimento prévio do leitor do que está acontecendo no momento para ser entendida.

O Cartum: a palavra cartum, deriva da palavra cartoon (de origem inglesa), que tem como significado original esboço ou estudo.

Muito confundido com a charge, o cartum é um desenho humorístico acompanhado ou não de texto que retrata situações focadas no dia a dia, sendo utilizado na indústria de animação.

Esse estilo de desenho não depende tanto da personagem existir: ele parte de grupos de pessoas, como políticos, por exemplo, que são retratados com o próprio estilo do artista e não precisam, necessariamente, ser fiéis a uma pessoa específica.

Assim, podemos observar que o cartum se baseia em arquétipos da sociedade.

Arquétipo é um conceito utilizado em várias áreas do conhecimento, não só no desenho, e é usado para designar modelos de coisas ou pessoas existentes.

Ou seja, há certos tipos de pessoas ou grupos sociais que são representados genericamente por protótipos sem que seja necessário mostrar uma pessoa específica.

O cartum, então, não se direciona a uma só pessoa, tornando, assim, uma crítica social.

Materiais

Na hora de desenhar é importante ter bons materiais por perto, afinal, não há nada pior do que um lápis que quebra a ponta a todo instante ou uma borracha que rasga a folha.

Aqui vão algumas dicas de materiais para quem está começando a desenhar:

Papel

Existem vários tipos de papéis à disposição do artista, cada um deles com suas particularidades.

Alguns são lisos, ótimos para estudar, rabiscar e finalizar desenhos sem alterações bruscas.

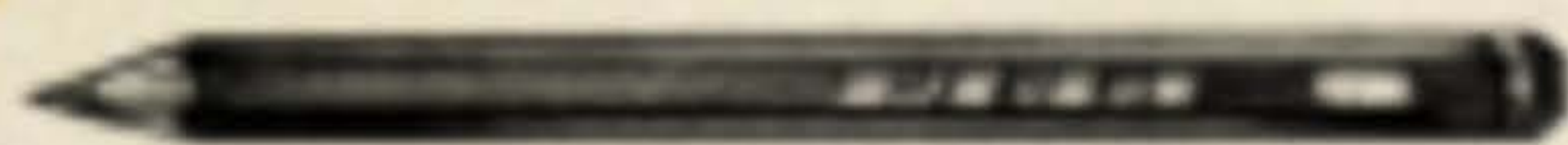
Em via oposta, há os papéis texturizados. Eles apresentam relevos em sua superfície, criando texturas quando o desenho é feito e sombreado com grafite.

Esses são os principais, mas há muitos outros tipos, que podem ser mais firmes, mais maleáveis, coloridos ou, até mesmo, com transparências.

O importante na hora de escolher o papel é saber o que ele pode oferecer para o seu trabalho. Todos os tipos de papéis são ótimos, só é preciso escolher bem!

Gramatura do papel

A gramatura (g/m²) é a escala numérica que define a firmeza/dureza do papel: quanto maior o número, mais duro ele é. Essa escala vária entre 30 até 300 g/m².

O sulfite comum, quase sempre tem 60 g/m², e é ótimo para estudar, rabiscar e treinar, mas não é o ideal quando se quer finalizar o desenho com muitas camadas de lápis ou tinta. Nesse caso, é melhor aumentar a gramatura. Essa troca pode ser feita por cansons, papéis cartonados ou um com base de algodão.

Lápis

Os lápis são divididos pelo grau de maciez ou rigidez. Os mais macios são chamados de B e os rígidos (duros), H.

Os macios mais comuns são: 8B, 6B, 4B, 2B e B. Quanto maior o número, mais maciez no lápis. O 8B, por exemplo, atinge tons de cinza muito escuros com o mínimo esforço do artista.

Os lápis rígidos mais comuns são: 8H, 6H, 4H, 2H e H. Dessa vez, o número indica a dureza do lápis. Essa linha é muito usada para traços firmes e exatos, como na arquitetura ou no desenho técnico.

Há, também, um intermediário entre essas duas séries, chamado de HB. Ele equilibra dureza e maciez, sendo muito bom para treinar.

Na hora de desenhar, encontre um lápis que se adapte à sua forma de trabalhar. Se ainda não sabe qual é, encontre seu modo de desenhar, que é algo muito pessoal. Experimente mais de um deles e faça muitos testes até encontrar o melhor para você.

Para começar, aconselhamos os da linha B, pois facilitam um traço mais solto. HB, B e 2B são muito

utilizados por serem macios e não borrarem muito.

Apontadores

Apontadores são práticos e quase sempre deixam uma ponta precisa. Além disso, são pequenos. Vale a pena escolher um apontador de boa qualidade.

Estiletes

Muitos artistas consideram o estilete como a melhor ferramenta para apontar o lápis. Ele cria pontas maiores e mais longas. Isso faz com que a grafite seja usada da melhor forma possível, uma vez que o desenhista pode usar o lápis mais deitado, possibilitando uma maior área de contato entre o papel e o grafite.

Lapiseiras

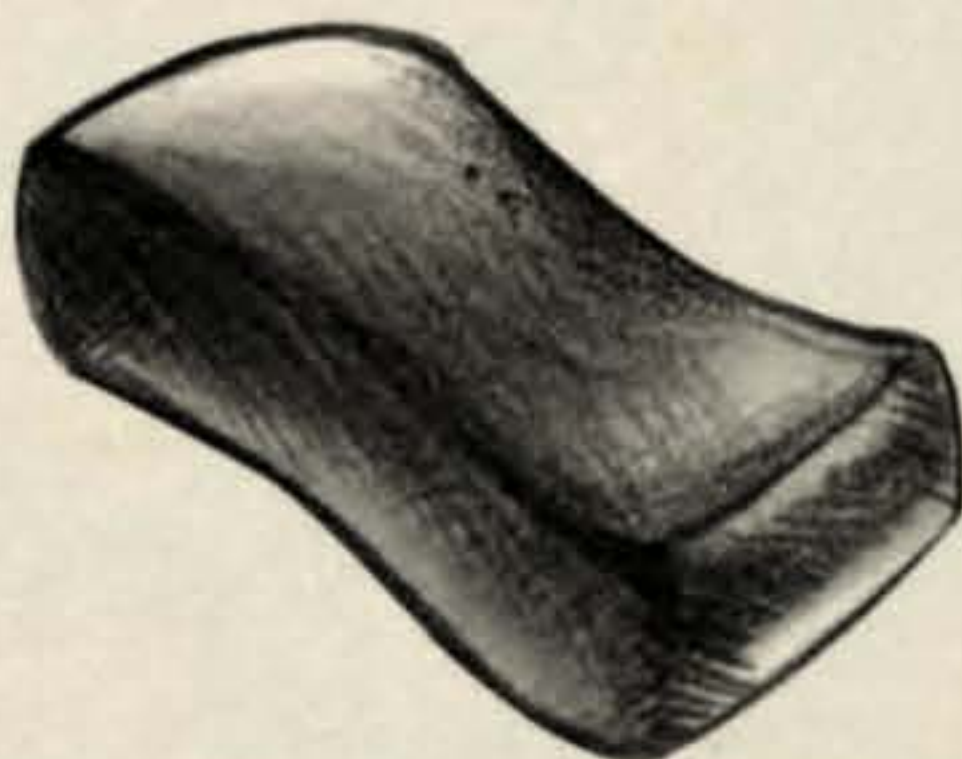
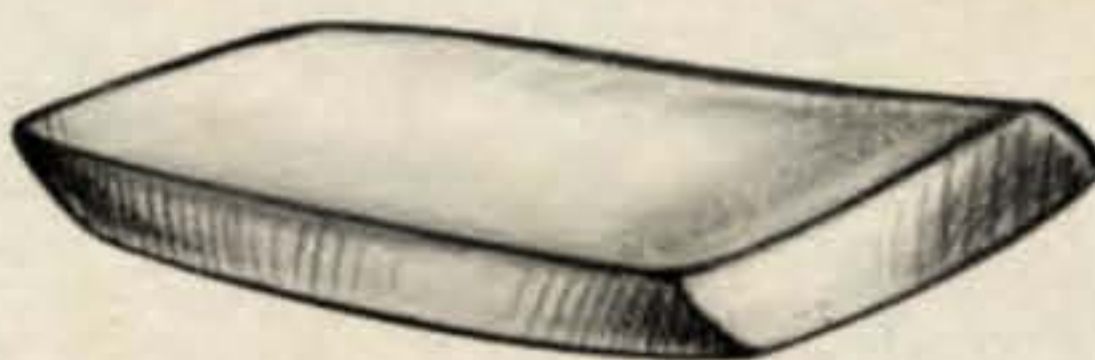
Lapiseiras são bastante práticas por não precisarem ser apontadas e por não sofrerem alterações na ponta. Por essas características, são muito usadas por desenhistas que procuram exatidão nos traços ou aqueles que estão sempre desenhando fora do seu estúdio. Nelas, são usadas pequenas grafites que se diferenciam na espessura. As mais comuns são: 0.3, 0.5, 0.7, 0.9, e 2.0 mm (indo da mais fina para a mais grossa).

Assim como os lápis, as lapiseiras têm grafites do tipo B, HB e H.

Borracha

Existem diversos tipos de borrachas, cada uma com suas qualidades. As brancas são boas para o uso comum, mas, quando usadas repetidas vezes na mesma área, podem comprometer o papel ou borrar o trabalho.

A branca plástica não mancha o papel, por isso, vem ganhando cada vez mais adeptos.

A borracha limpa-tipos é uma massa que absorve o grafite quando esfregada no papel e foi originalmente criada para limpar as pequenas letras de ferro das máquinas de escrever (os tipos). Hoje, é usada na área artística.

Misture diversos materiais

Na arte não há limites, você pode desenhar da maneira que bem entender, até encontrar o estilo que melhor lhe agrada. O importante é estar sempre aprendendo e testando coisas novas.

A importância de desenhar sempre

Algo que, praticamente, todos os artistas concordam é que desenhar requer hábito.

Essa prática deve ser feita diariamente: desenhe despretensiosamente, rabisque bastante, ilustre pessoas perto de você, fotos de revistas, internet, TV... enfim, desenhe um pouco de tudo e sempre. Essa rotina fará de você um artista mais eficiente, eclético e dinâmico.

O caderno de desenhos

Ter um caderno de rabiscos (sketchbook) é quase que obrigatório para os artistas que estão começando. Nele, você pode desenhar em qualquer lugar que estiver.

Faça desenhos rápidos, evite se apegar aos detalhes pequenos.

Desenhe por diversão. Nesse caderno, o que vale é o treino, então, nada de se estressar pensando em alcançar sempre a perfeição, a qualidade técnica vem depois de muito treino, então, pense que tudo acontece ao seu tempo.

Desenhando errado

Um dos principais enganos de quem está começando na carreira de desenhista é acreditar que existe uma fórmula exata para desenhar e que outras formas são erradas ou ruins. Isso não é verdade. Cada pessoa tem uma maneira particular de pensar no desenho e é isso que faz a arte ser tão única.

Na hora fazer seus desenhos não se limite a nenhuma fórmula, elas existem apenas para ajudar, para dar suporte e não para limitar sua criatividade.

Treino, treino e mais treino!

No desenho de caricatura, a quantidade de tentativas é um elemento crucial para definir a qualidade do trabalho. Muitas vezes, a melhor ideia não é a primeira, o melhor desenho nem sempre é o primeiro. Por isso, repita as ilustrações. Se necessário, teste mais de uma forma de distorcer o rosto... enfim, nunca tenha pressa. Ás vezes, é preciso ter paciência para criar uma boa caricatura.

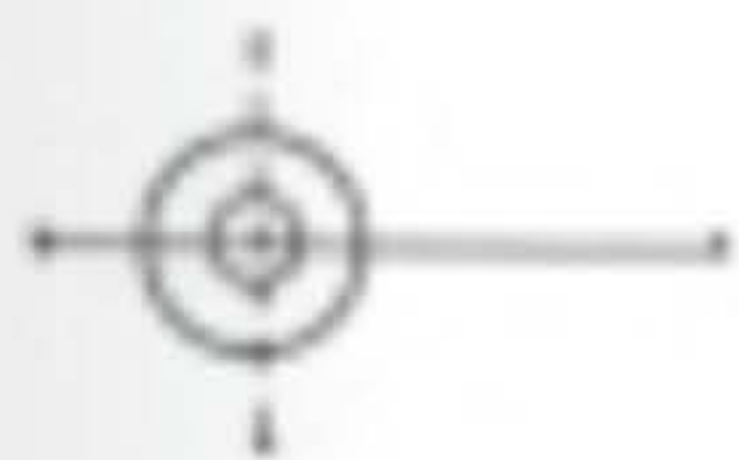
Borracha? Nem pensar!

O uso da borracha pode gerar vícios ao desenhista. Por isso, na hora de rabiscar ou esboçar seus desenhos, evite, ao máximo, utilizá-la.Quando fizer um traço do qual se arrepende, não pense duas vezes: faça outro correto por cima dele. No fim, o desenho estará mais solto e natural. Se, ainda assim, quiser apagar algo, faça isso no fim, quando o seu desenho já estiver finalizado.

Elementos, Rosto e Corpo

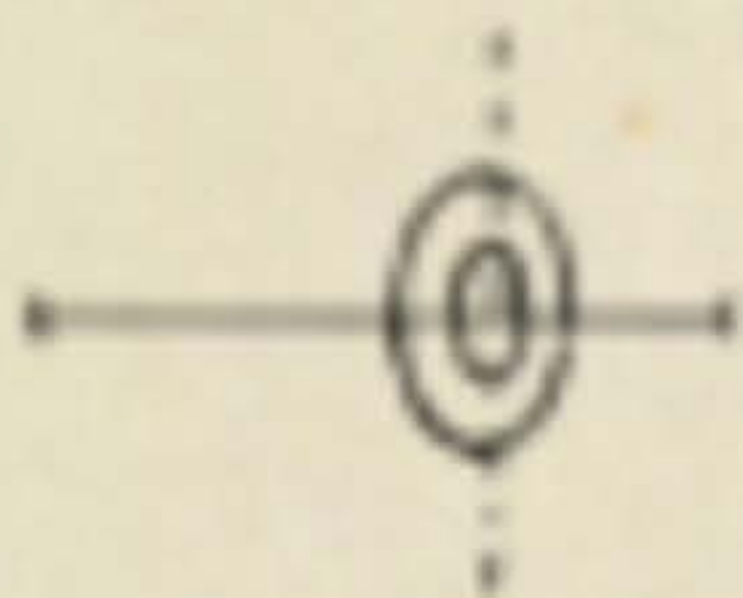
Desenhando os olhos

Os olhos estão entre os elementos que mais chamam atenção, por estarem na altura de quem está observando e por suas expressões também. Por isso, é importante darmos atenção a esse elemento.

• Frontal

1- Para começar, desenhe um eixo com uma linha vertical e outra horizontal. Próximo do encontro das linhas do eixo, desenhe dois círculos, um dentro do outro. O menor será a íris (interno) e o maior, a pupila.

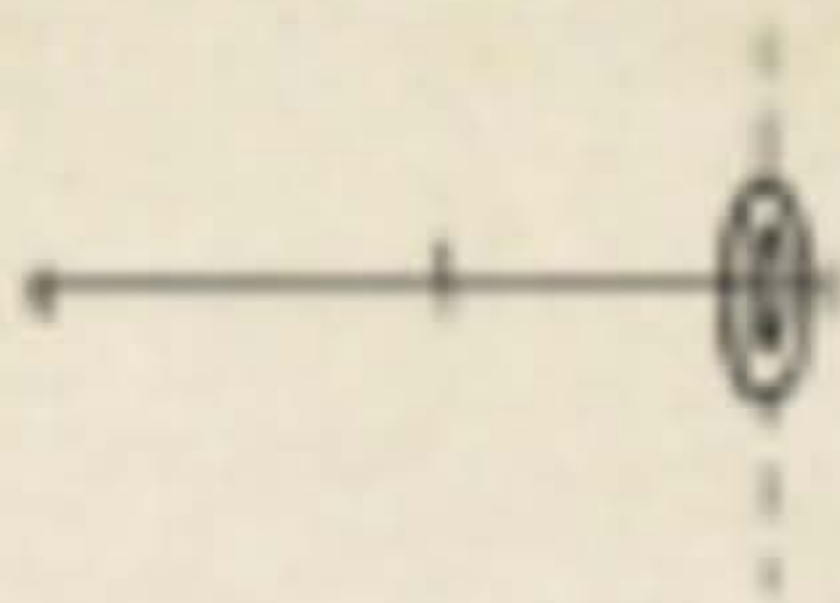
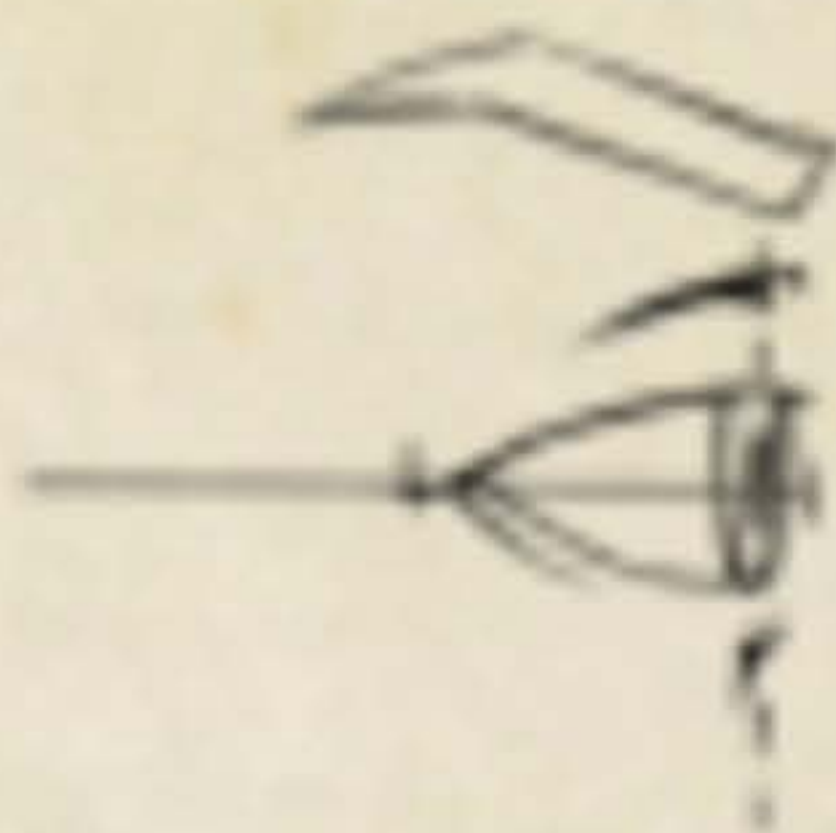
2- Marque o contorno do olho com uma forma arredondada sobre o círculo maior. Para fazer a linha da pálpebra, marque um traço simples entre o olho e a sobranceha. A sobrancelha começa mais larga na parte da frente do olho e termina mais fina na parte de trás..

3- Com o lápis 6B, faça as sombras do olho com uma tonalidade mais clara. Reforce o contorno da pupila e desenhe os cílios (quando desenhar olhos de mulher, preste atenção nessa parte). Trabalhe com as passagens dos tons claros, médios e escuros.

• 3/4

1- Também iniciando pela linha de eixo, marque o círculo da pupila e o circulo da íris com uma forma mais oval.

2- Para marcar o contorno do olho, utilize uma forma arredondada mais larga a frente e mais estreita atrás. Para a pálpebra, marque um traço entre o olho e a sobrancelha. A sobrancelha ainda continua mais larga a frente do olho e fina na parte de trás.

3- Novamente com um 6B, faça a luz e a sombra. Deixe o contorno da pupila mais escuro. Lembrando que, para olhos femininos, dê a devida atenção aos cílios. Trabalhe sempre com a passagem entre tons claros, médios e escuros.

• Perfil

1- Desenhe o eixo novamente com uma linha horizontal e uma vertical, agora, um pouco mais para a frente do olho. Marque o círculo da pupila e o da íris com formas ovaladas.

2- Desenhe a forma do olho com um ângulo aberto para o contorno do olho e a forma da pálpebra um pouco acima. Logo acima da pálpebra está a sobrancelha. Desenhe a íris do olho um pouco ressaltada para ficar mais real.

3- Com um lápis 6B, inicie a luz e a sombra do olho. Novamente, passando dos tons claros para os médios e mais escuros, podendo utilizar um esfumado para deixar uma aparência mais suave .

• Distorção do olho

Podemos distorcer o desenho do olho caricaturado exagerando de três maneiras diferentes.

Pelo tamanho

Podemos diminuir ou aumentar bastante o tamanho dos olhos. Lembre-se de que tem de ser exagerado

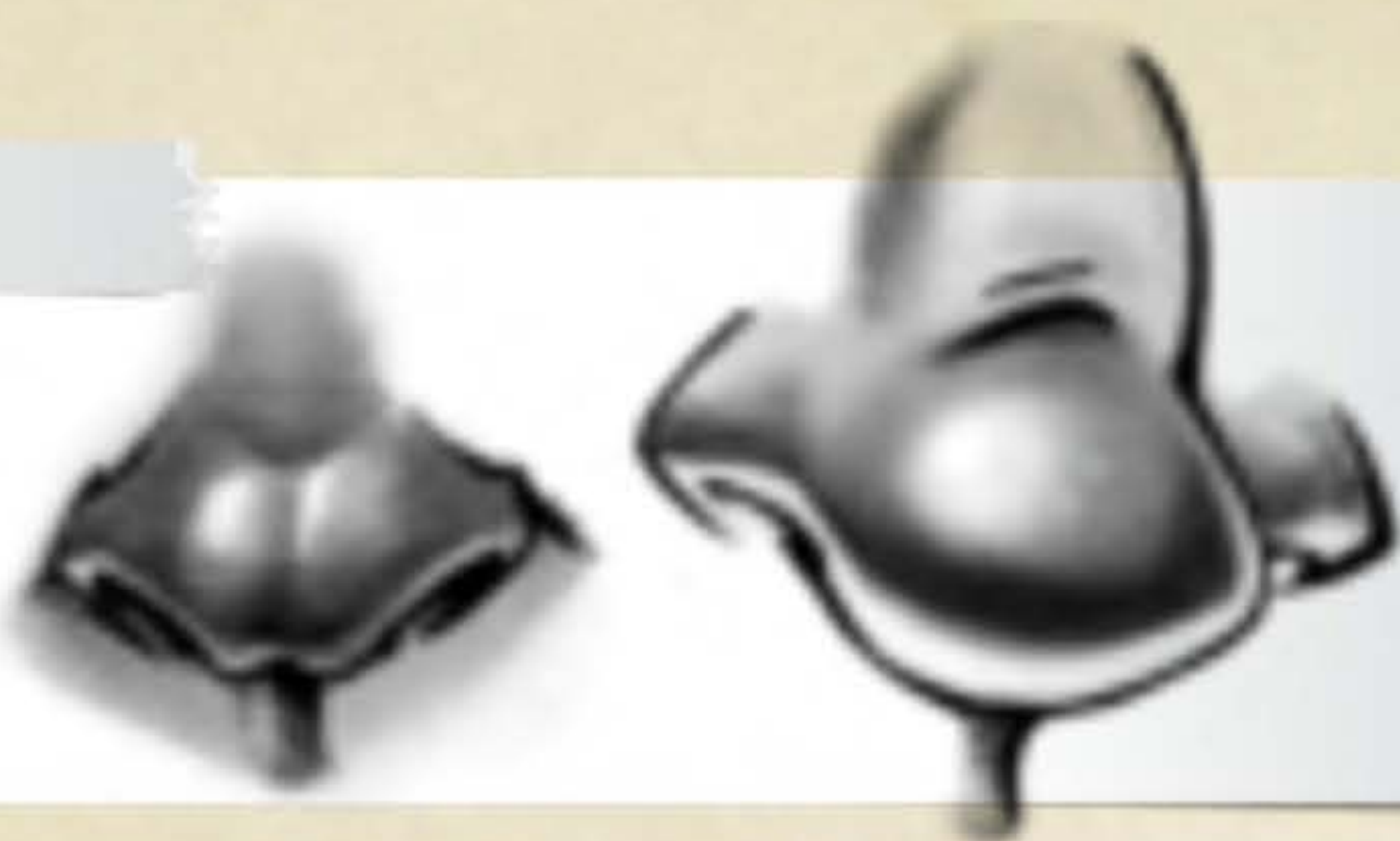
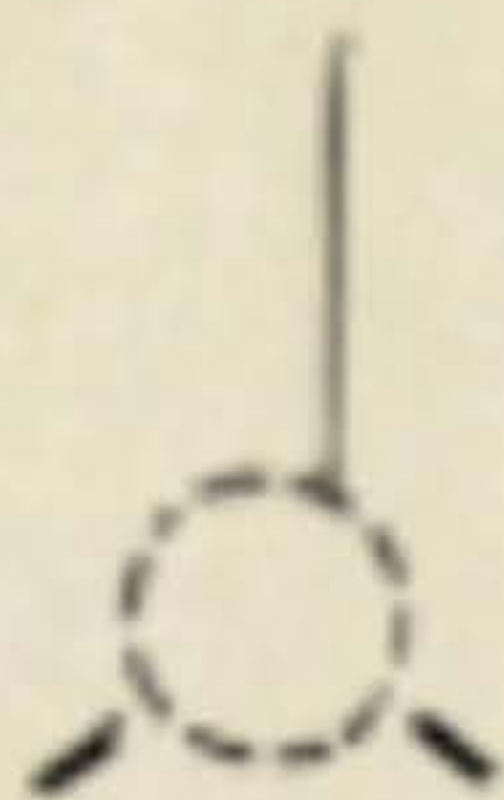
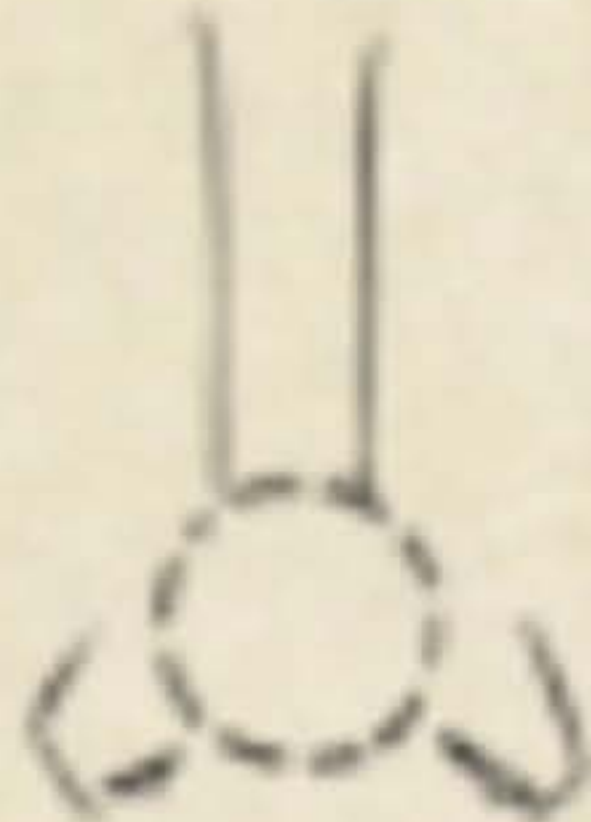
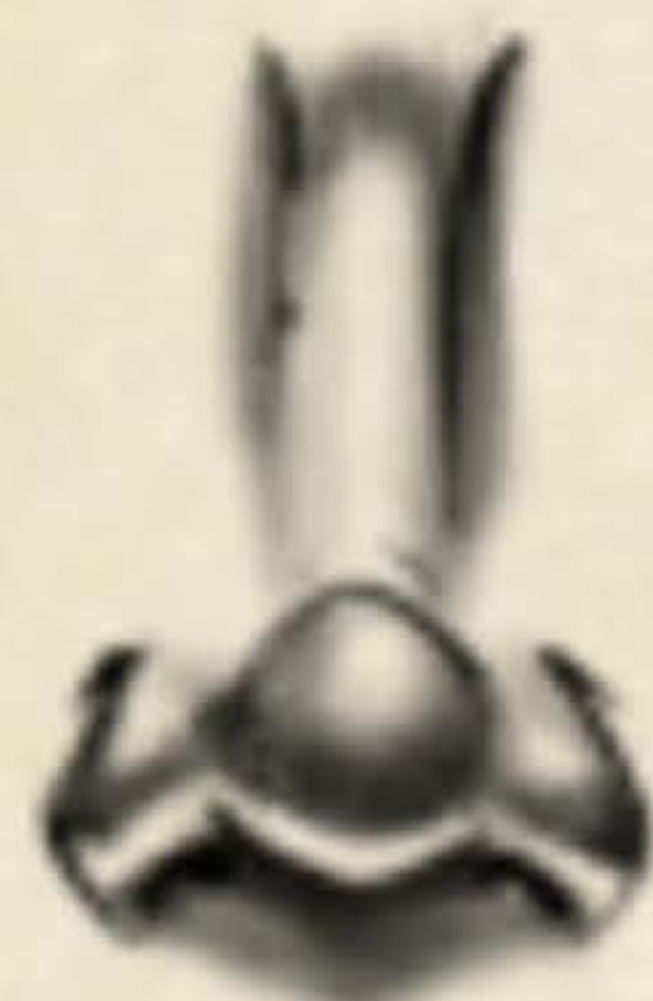
Pela simetria

Aqui, podemos captar pela pessoa se os olhos são mais ou menos alinhados.

Pelo ângulo

A aparência da pessoa pode mudar pelo ângulo dos olhos, que podem ser um pouco mais caídos.

Desenhando o nariz

A estrutura do nariz tem uma base larga e o corpo comprido, basicamente. Ao desenhar um rosto masculino, você pode deixar o osso nasal ressaltado para diferenciar do feminino.

• Frontal

1- Faça um círculo e trace duas linhas para cima, saindo das estremidades.

2- A seguir, marque para os dois lados, mais ou menos a mesma medida o que serão as narinas.

3- Defina as narinas, marque bem os orifícios do nariz e inicie o sombreamento em tons claros. Finalize o desenho com luz e sombra.

• 3/4

1- Para esse ângulo do rosto, faça uma linha saindo da lateral do círculo para o lado em que o rosto está virado.

2- Marque as narinas, mas, dessa vez, preste atenção para aonde o rosto está virado. Desenhe a narina que está mais "escondida" menor do que a que aparece mais.

3- Para finalizar, marque bem os orifícios do nariz e introduza a luz e a sombra, sempre passando dos tons mais claros para os médios e, depois, os mais escuros

• Perfil

1- Para o perfil, faça uma linha saindo do círculo, mas agora um pouco mais inclinada e marque uma pequena linha inclinada que marca a posição da narina.

2- Um pouco acima da marca da narina, defina-a com um traço arredondado.

3- No final, faça a luz e a sombra do nariz, lembrando do volume que a narina tem. Passe dos tons mais claros para os médios e depois, os escuros.

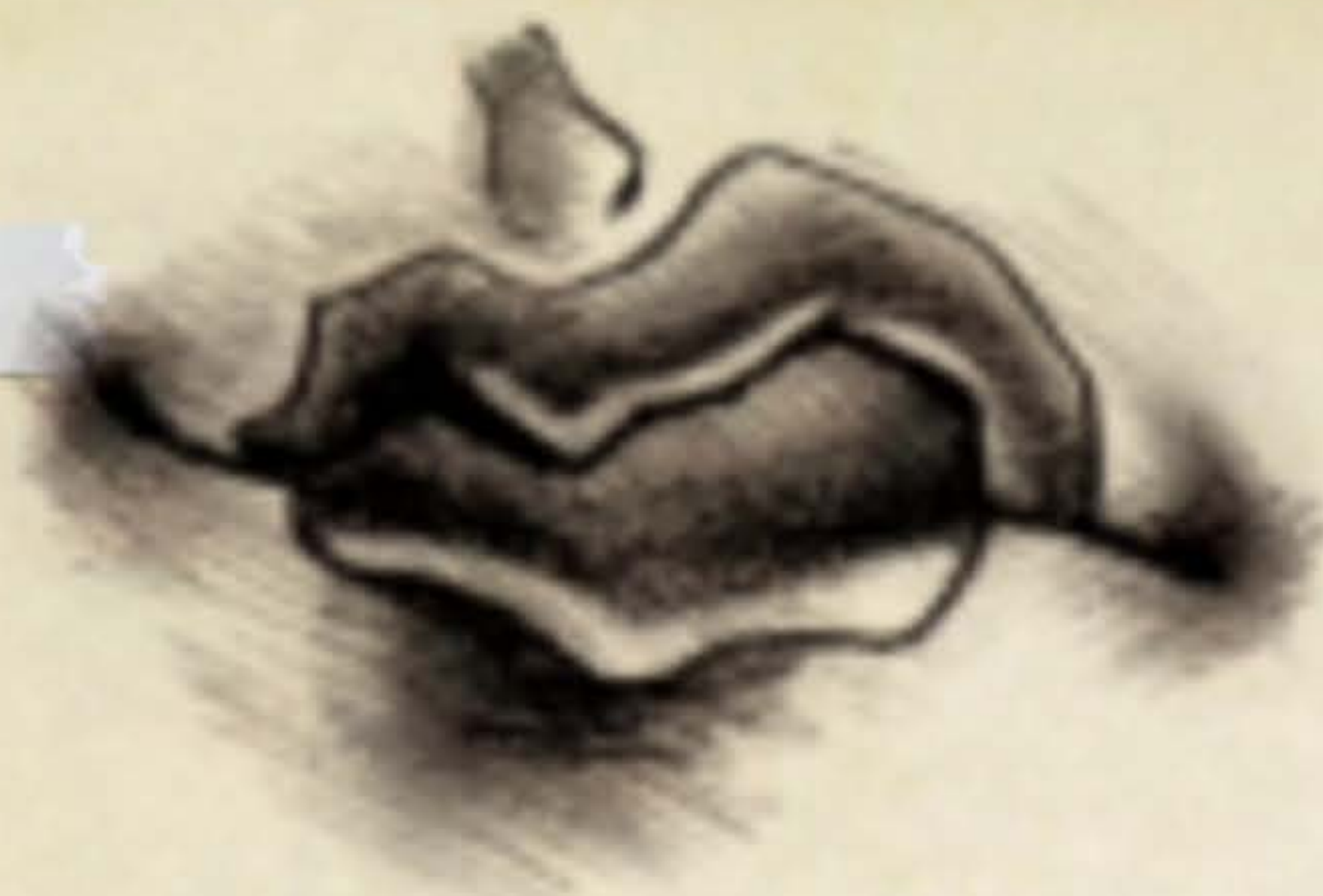
• Distorção do nariz

A caricatura é conhecida pelos exageros e o nariz é um dos elementos do rosto que mais pode ser distorcido. Isso porque, muitas vezes, o que diferencia a pessoa desenhada das outras é seu nariz.

Os elementos básicos do nariz são: *corpo* – distância da altura dos olhos para a ponta ou para a divisão do nariz (septo) –, *largura* – a própria largura do nariz, de um lado a outro da cabeça.

Arte:

Desenhando a boca

Para desenhar a boca, é preciso conhecer seus elementos e suas características. Ela é dividida em lábios superior e inferior, além dos dentes. Uma das características mais marcantes da boca é o movimento. Sua forma é alterada pela fala e pelo estado emocional da pessoa retratada.

• Frontal

1- Faça uma linha horizontal e desenhe a parte de cima da boca como se fosse um "M" e, para a parte em que os lábios se encostam, faça um desenho parecido com um "V" mais apertado e menor.

2- Para o lábio inferior, trace uma forma parecida com a letra "C" deitada.

3- Marque a luz e a sombra, fazendo com que as reentrâncias fiquem mais escuras. Arredonde as formas do lábio inferior e note que ele é um pouco maior do que o superior. Você pode colocar um brilho na parte inferior para tornar a boca mais realista.

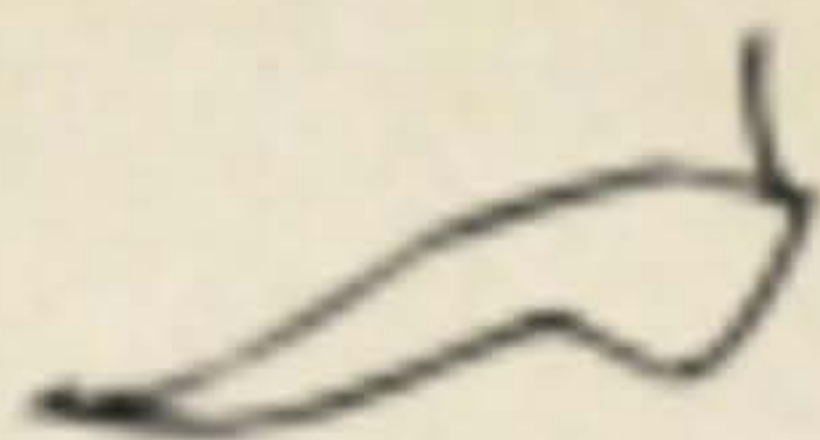
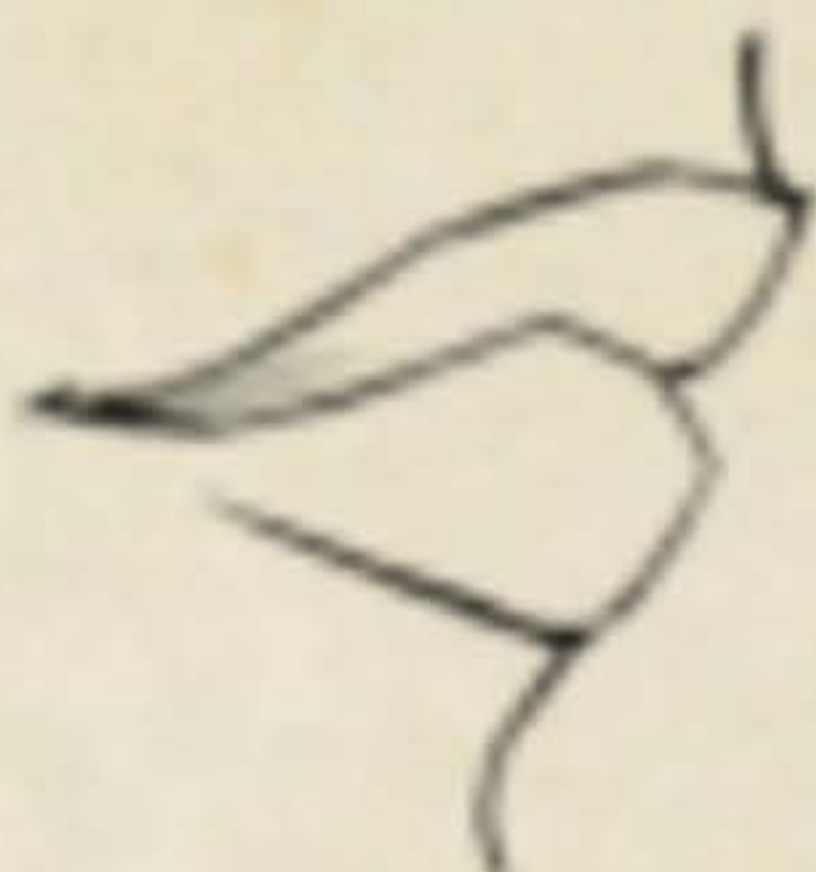
• 3/4

1- Faça uma linha horizontal e marque o lábio superior com a forma de "M" e no encontro dos lábios a forma do "V". Dessa vez, o "M" e o "V" estão um pouco deslocados para o lado

2- Continue o desenho com as mesmas formas, ou seja, a parte inferior com forma de "C". Também um pouco deslocado para o lado

3- Novamente faça a luz e a sombra do desenho, passando sempre dos tons mais claros para os médios e depois escuros.

Você pode marcar bem as sombras nas reentrâncias da boca e deixar um brilho na parte inferior para deixar mais realista.

• Perfil

1- Para fazer o perfil, desenhe a parte superior um pouco levantada, com a parte onde se encontra o lábio inferior, para encaixar o "V". A curva da reentrância dá o formato e o encaixe para o lábio superior.

2- Trace uma linha saindo do lábio superior para o encontro com o nariz e, saindo do lábio inferior, outra linha curvada para o encontro com o queixo.

3- Repare que os brilhos mudam de posição também. Faça com que as reentrâncias fiquem um pouco mais escuras para dar o volume da boca realista.

• Distorção da boca

Para fazer a boca, o desenho exagerado tem inúmeras situações. Na caricatura, os dentes e a gengiva ficam bem evidentes.

Na figura ao lado, veja como os dentes ficam aparentes. Sempre lembrando que essas características dependem, também, do caricaturado.

Você pode mexer nos lábios também. Note que podem ser mais largos ou mais finos.

Arte:

Desenhando as orelhas

A orelha também é um elemento que pode ser marcante na caricatura, mas deve ser bem observada para não ter erros de proporção. Em algumas pessoas, é possível destacar as orelhas como característica principal

• Perfil

1- Faça uma linha horizontal como base, dividindo-a em quatro partes iguais. Trace uma linha vertical e coloque duas vezes a medida da base, formando um retângulo.

2- Faça uma letra "C" ao contrário dentro do retângulo. Depois, marque os detalhes dentro da orelha.

3- Marque a luz e a sombra sempre começando dos tons claros e seguindo para os escuros. Escureça mais as profundidades. Repare nos brilhos onde as partes da orelha são mais salientes.

• 3/4

1- Faça um retângulo um pouco mais estreito do que o exercício anterior.

2- Desenhe, agora, um "C" também mais estreito, e também um pouco inclinado. Dentro dele, faça os detalhers da orelha

3- Quando fizer a luz e sombra, lembre-se de que as partes mais fundas são mais escuras e de que as mais salientes possuem brilho.

• Costas

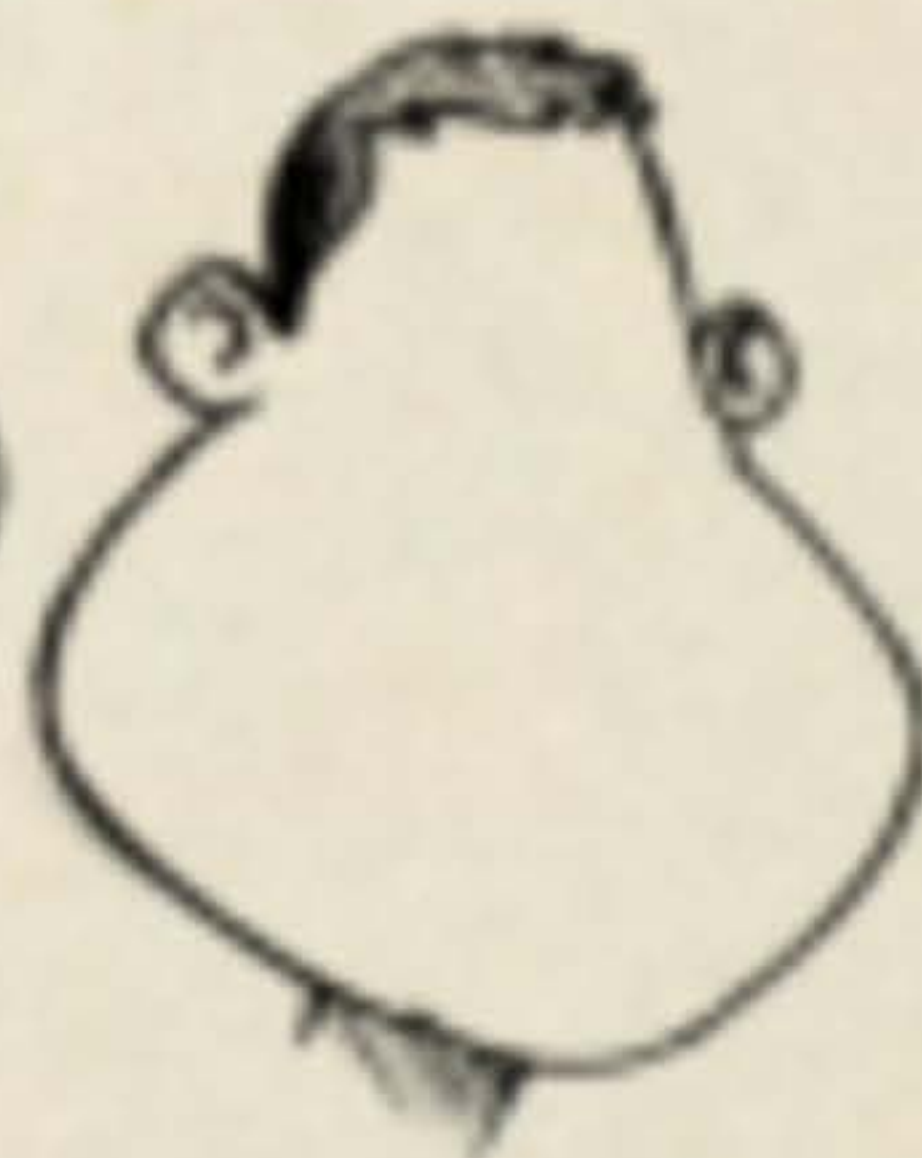
1- Faça, agora, um retângulo ainda mais estreito e fino que o anterior.

2- Continuando com a ideia do "C", trace ele mais estreito e um pouco inclinado. Faça os detalhes da parte de trás da orelha.

3- Para fazer a luz e sombra da parte de trás da orelha, repare que o tom mais escuro está mais próximo da cabeça. Note que nas partes mais altas sempre há brilho.

• Distorção das orelhas

As orelhas são elementos muito importantes na hora de fazer uma distorção para a caricatura. Elas podem ser muito grandes ou muito pequenas, largas ou estreitas, tudo depende de como é a orelha real do caricaturado.

Você pode desenhar as orelhas mais arredondadas ou mais pontudas também. Essa é uma outra maneira de distorcer a orelha.

O desenho acadêmico da orelha é um tanto quanto complexo. Mas, como podemos notar nas figuras, é a relação das orelhas com a cabeça que faz a característica ficar evidente.

Na figura A, notamos que as orelhas são muito menores do que deveriam ser.

Na figura B, são muito maiores.

Arte:

Desenhando cabelos

O desenho do cabelo talvez seja o elemento do rosto que possua maior variação de formas e cores. Há muitas etnias no mundo, e portanto, muitos tipos de cabelos com texturas, volumes e cores diferentes.

• Desenhando mechas

1- Para desenhar mechas, comece determinando a área que o cabelo ocupará.

2- Depois, faça traços que se encontram. Determine a luz e a sombra. Para cabelos crespos, faça linhas arredondadas.

3- Por fim, marque bem as partes das sombras e reforce-as.

• Outros tipos de cabelos

Como há muitas etnias, devemos sempre observar para fazer os diferentes tipos de cabelos.

• Estilizando os cabelos

O cabelo também depende muito do formato do rosto. Deve-se obervar bem a etnia do caricaturado para retratar um tipo de cabelo coerente.

• Distorção da boca

Aplicando os cabelos às caricaturas, você pode notar os diferentes penteados que as pessoas desenhadas usam no seu dia a dia.

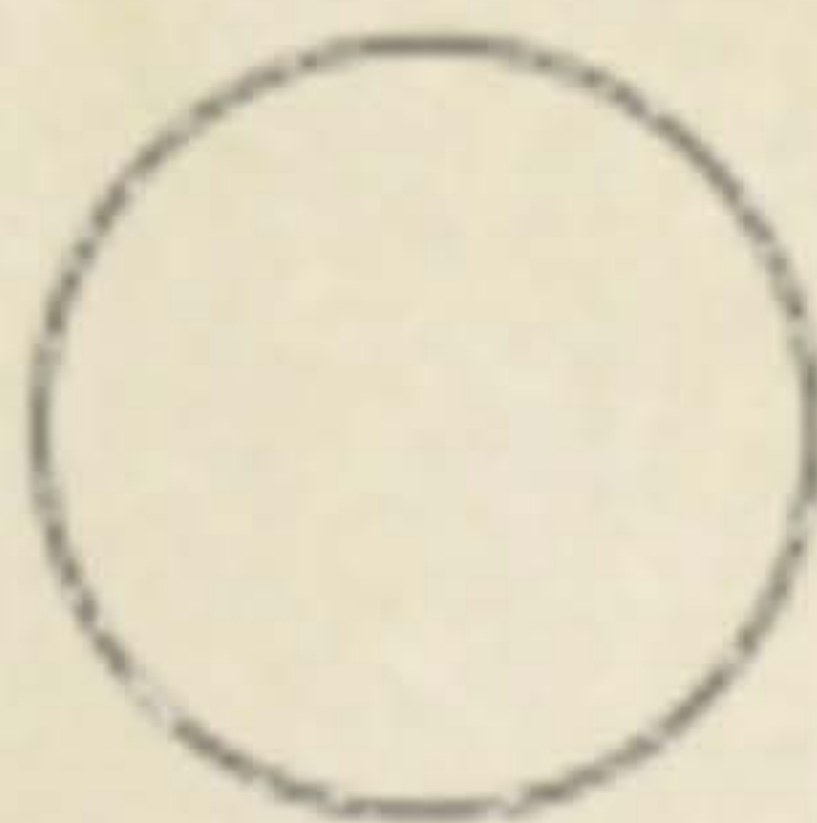
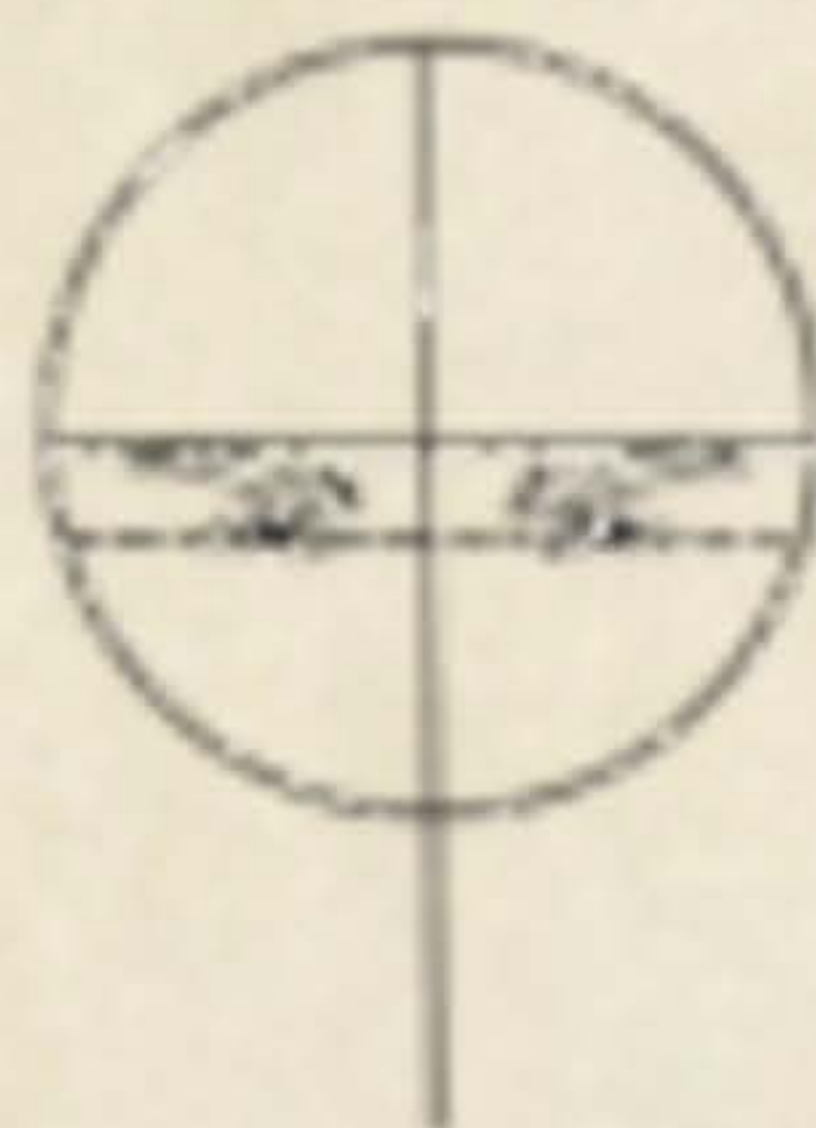
Os cabelos podem ser curtos ou compridos, ondulados, crespos ou lisos. Sempre temos que lembrar que o cabelo depende muito do formato do rosto.

Sempre pratique luz e sombra com pequenas mechas de cabelo, lembrando que, para cabelos lisos, os traços se encontram e, para os crespos, usam-se traços curvos.

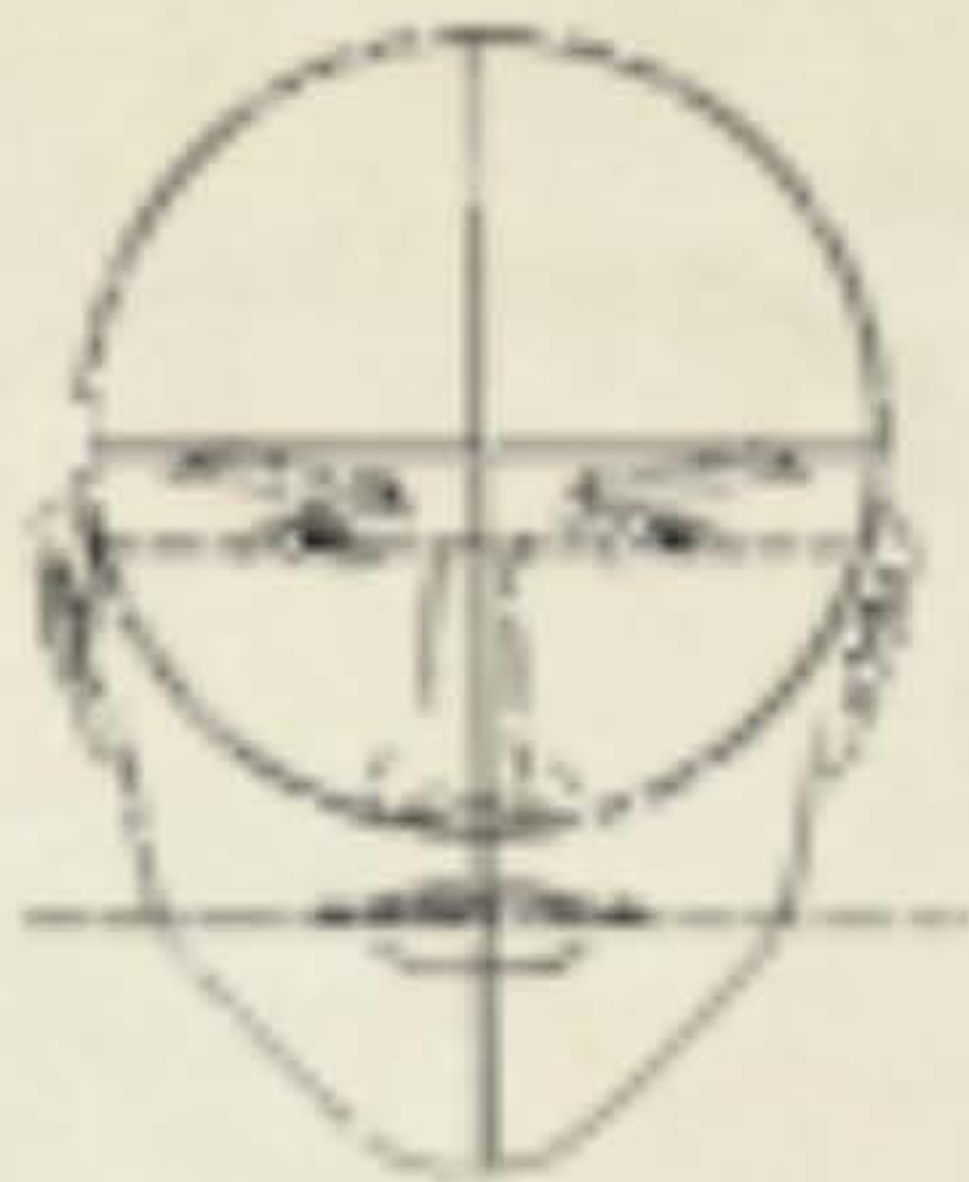
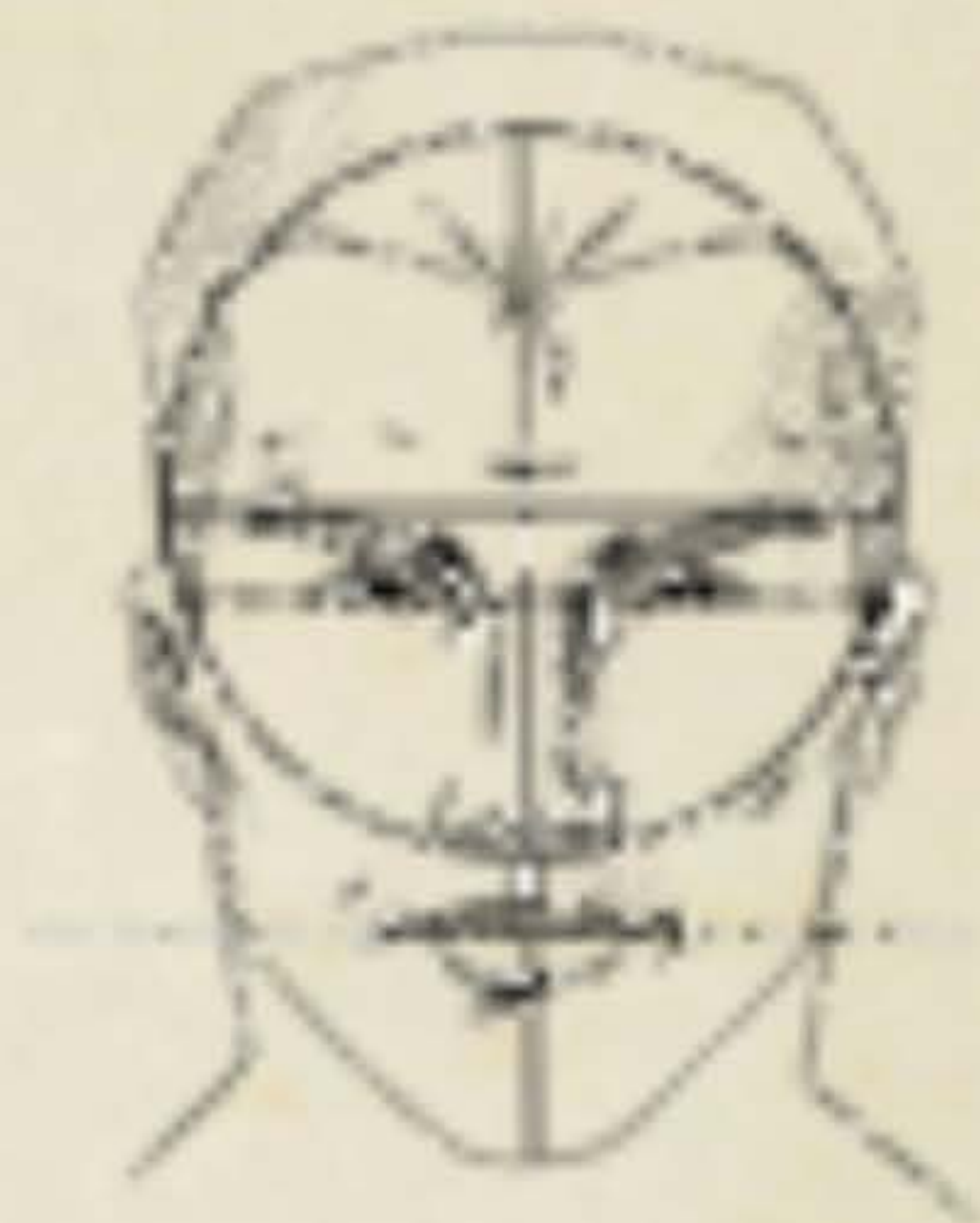
Arte:

Desenhando a cabeça: frontal

É sempre bom lembrar que a prática deve ser contínua. O rosto é uma parte que precisa de bastante treino. Com dedicação, desenhar um rosto fica cada vez mais fácil. Cada rosto tem um formato diferente, seja ele feminino ou masculino, então, lembre-se também dos detalhes dos elementos do rosto: os olhos, o nariz, a boca e as orelhas.

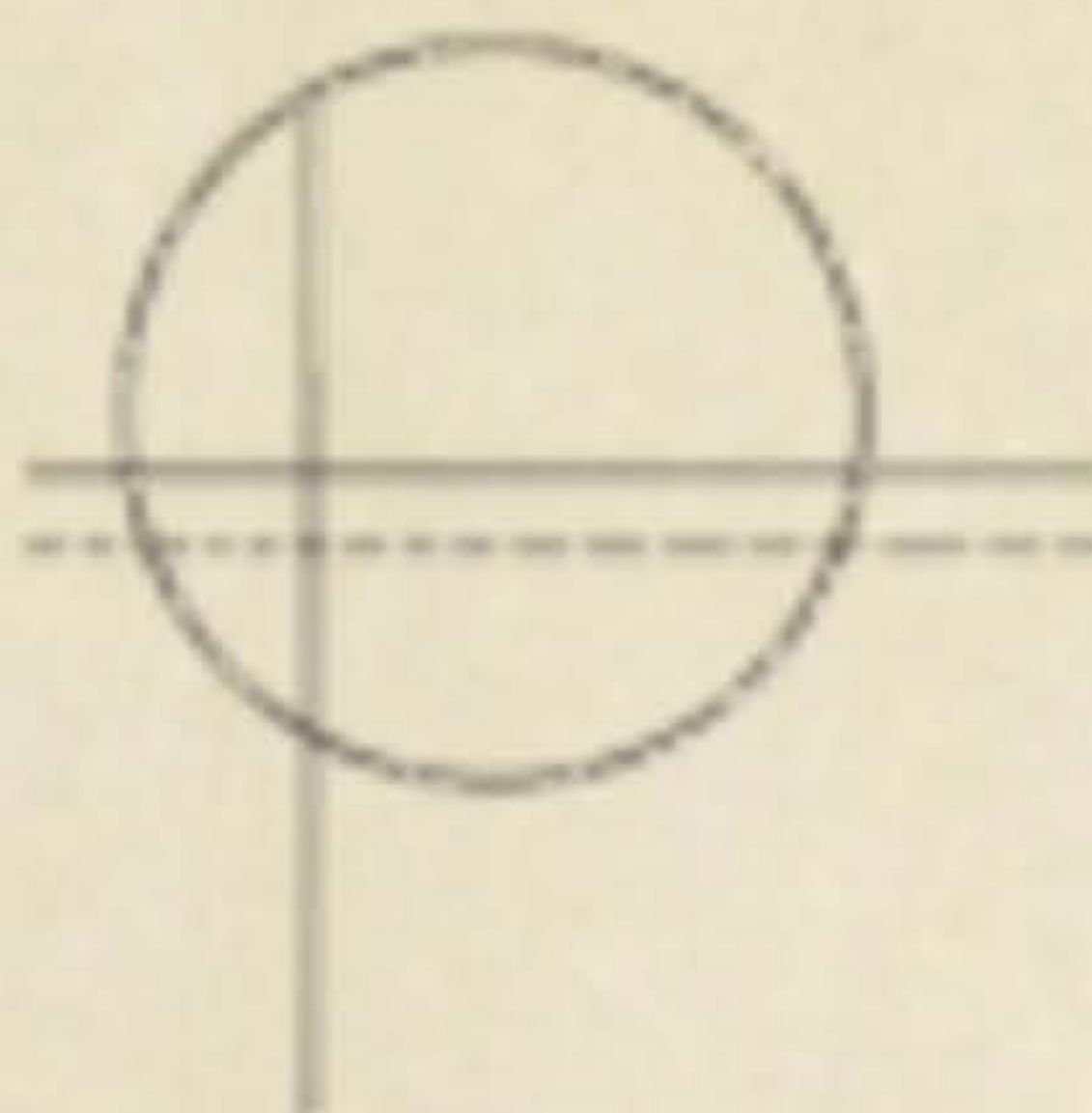
1- Desenhe um círculo e divida-o em quatro partes iguais com um eixo vertical e um horizontal. Próxima da metade de baixo, trace outra linha horizontal.

2- Na linha horizontal abaixo da metade, que você desenhou, desenhe os olhos, as sobrancelhas e marque onde começará o nariz.

3- Use a metade do círculo para marcar a parte de baixo: a mandíbula. Marque o nariz sobre a linha do círculo.

4- Faça a linha da boca logo abaixo do nariz, com a largura entre a metade de um olho para o outro.

5- Desenhe as orelhas na altura dos olhos, não se esqueça de fazer dos detalhes.

6- Depois, faça o cabelo de acordo com o rosto da pessoa.

7- Para finalizar, coloque os últimos detalhes do rosto e apague as linhas de construção.

Arte:

Desenhando a cabeça: 3/4

1- Desenhe um círculo e faça um eixo na horizontal. Depois, trace uma linha na vertical deslocada para o lado esquerdo e faça outra na horizontal, logo abaixo da que divide o círculo ao meio.

2- Use o eixo criado abaixo da linha que corta o círculo ao meio, para desenhar os olhos.

3- Agora, faça uma linha, projetando a demarcação do rosto, mais estreita à esquerda e mais larga à direita, conforme o eixo.

4- Desenhe o nariz com referência na linha vertical e os olhos. Faça a marcação da boca com uma linha abaixo do nariz.

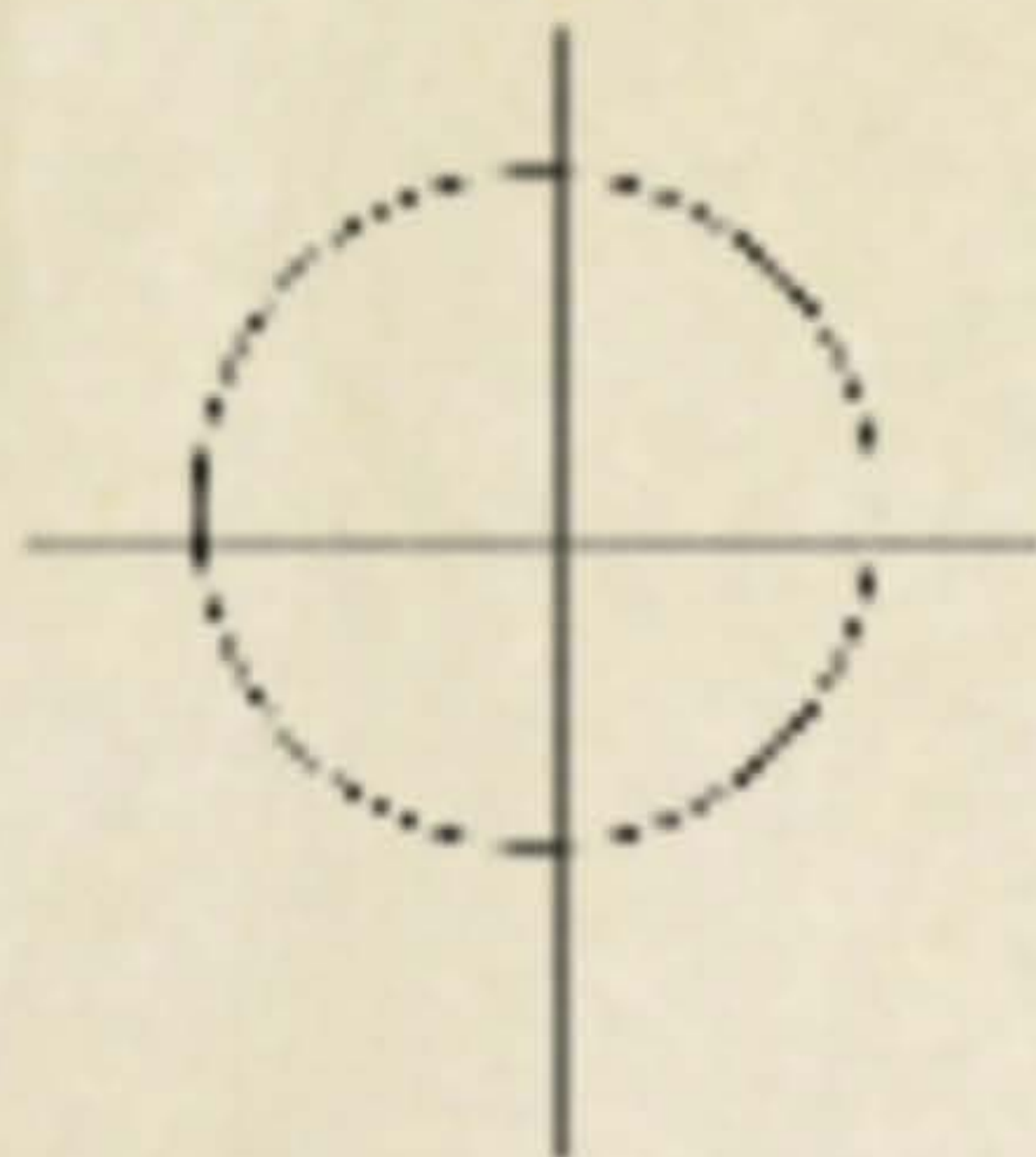
5- Desenhe a orelha, tendo como referência a distância entre a sobrancelha e o nariz, encaixando no final o início do maxilar, e defina o rosto..

6- Faça o cabelo, marcando onde termina o rosto e começa o cabelo, adicionando, também, o pescoço e outros detalhes, como mostra o desenho.

7- Para finalizar, apague as linhas de construção, reforçando as linhas finais e seus detalhes.

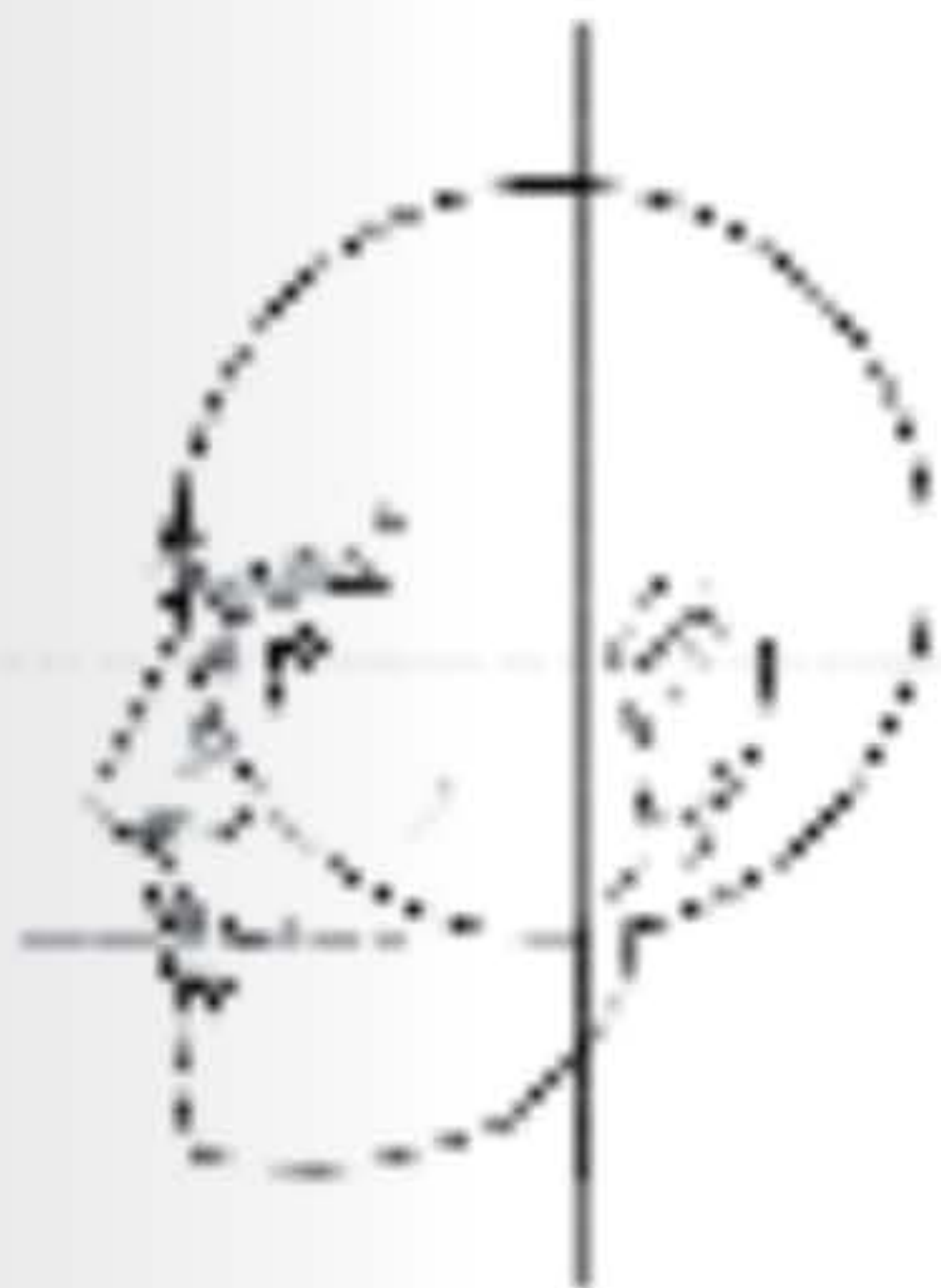
Arte:

Desenhando a cabeça: perfil

1- Desenhe novamente um círculo com um eixo vertical e um horizontal. Faça uma linha abaixo da linha horizontal.

2- Divida a região esquerda do círculo em três partes iguais e faça o olho na primeira parte. Desenhe o maxilar com base na linha vertical.

3- Ao desenhar o nariz, note que ele fica um pouco à frente de onde termina o círculo. Um pouco abaixo do nariz, marque uma linha para fazer a boca.

4- Para desenhar a boca, use o nariz como referência.

5- Faça a orelha e desenhe a parte superior da cabeça, seguindo o círculo inicial como referência para encontrar onde fica o início do pescoço.

6- Faça o pescoço e, depois, a marcação do cabelo. Lembre-se de que o cabelo depende da forma da cabeça, então, desenhe o cabelo um pouco acima do círculo.

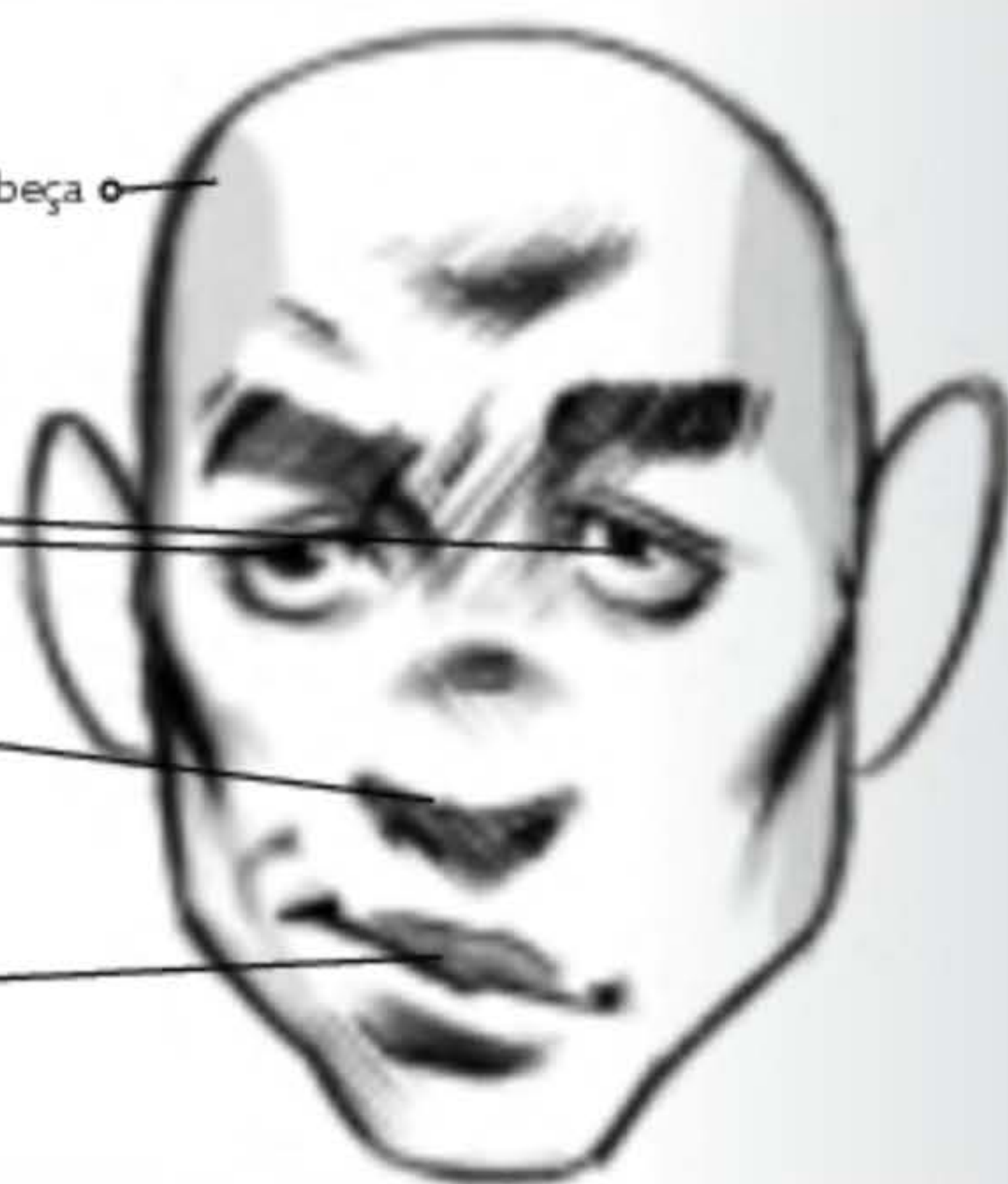
7- Defina as linhas do desenho e apague as de construção, para chegar ao resultado final. Finalize os detalhes.

Arte:

Rosto para caricatura

Para fazer uma caricatura, é sempre importante observar os elementos principais do rosto de uma pessoa: os olhos, a boca, o nariz, as orelhas, as sobrancelhas e o formato do rosto.

Cada pessoa tem suas características marcantes. Ao enfatizar alguns desses elementos, você já está um passo à frente no seu desenho.

Outros elementos que também podem ser observados são algumas marcas pessoais como pintas, rugas, as maçãs do rosto ou algo bem característico da pessoa.

• Variando o queixo

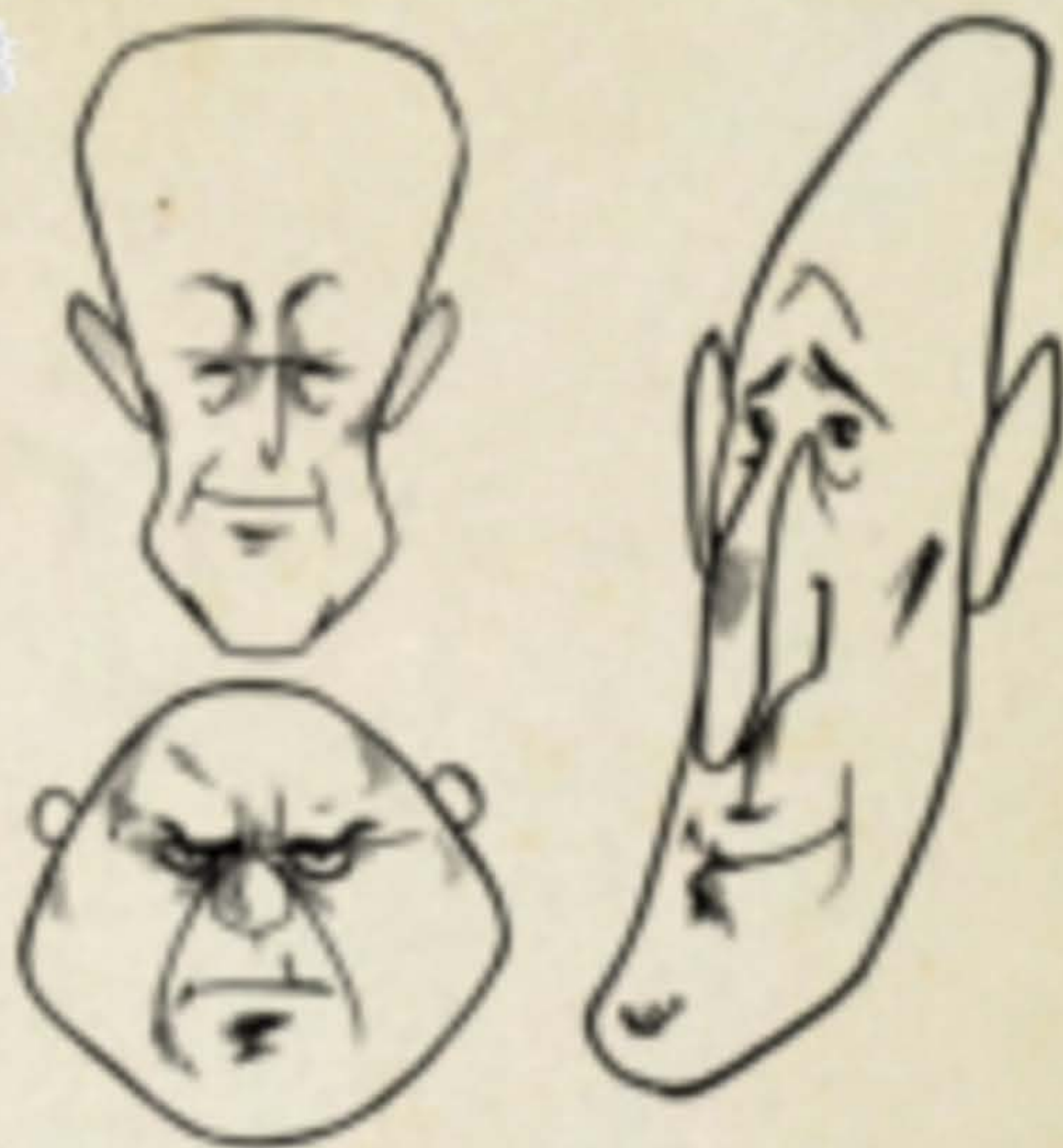
O queixo é o elemento do rosto que pode mudar a forma do rosto, dependendo do seu formato.

É um elemento imponente e, por isso, bem interessante para se deformar. Os queixos podem ser pontiagudos, quadrados ou redondos, salientes ou retraídos, compridos ou curtos.

É sempre importante observar quem se está desenhando, notando, também, que um queixo feminino é diferente de um masculino, que pode ser bem robusto, enquanto o feminino pode ter um formato mais delicado. Essas características são gerais, nada impede que um rosto de uma mulher tenha um queixo maior ou que um homem tenha um queixo delicado. Ao lado, ilustramos alguns queixos masculinos, que contribuem bastante para o perfil do caricaturado.

• Distorções do rosto

No desenho acadêmico, a cabeça e o rosto têm proporções clássicas e lógicas.

Na caricatura, podemos distorcer essas proporções de acordo com o que observamos no caricaturado nos seguintes quesitos: tamanho, distâncias e ângulos entre os olhos ou orelhas. Algumas combinações de distorção dos elementos podem desencadear um exagero perfeito para a caricatura, porém, sempre mantendo as características da fisionomia da pessoa desenhada. A escolha do que se irá distorcer não é aleatória, então, lembre-se sempre de estudar o rosto da pessoa desenhada.

• Outros formatos

A cabeça também pode ter várias formas que, às vezes, dependem de alguns elementos do rosto como a testa, por exemplo.

A testa pode ser grande ou pequena. O queixo, como já vimos, também influencia muito na forma do rosto, assim como as maçãs do rosto.

As distâncias podem mudar entre início da cabeça e os olhos, entre as orelhas ou entre a boca e o nariz.

O tamanho das orelhas em relação ao rosto também dá uma impressão de distorção do rosto.

Arte:

As expressões

A expressão do rosto é muito importante na hora de criar a caricatura.

Como vimos, a caricatura capta algumas características principais das pessoas retratadas.

Elas podem ser engraçadas, mas não só isso. Quando se faz uma caricatura, o importante é observar o que a pessoa desenhada tem de mais marcante.

Normalmente, o rosto tem características especiais da pessoa como olhos expressivos e nariz diferente (grande ou pequeno). Só é preciso observá-lo bem.

• Os olhos

Os olhos são, muitas vezes, os primeiros elementos que percebemos em uma expressão.

É preciso prestar bastante atenção em como eles se dispõem. Se estão muito abertos ou fechados, a quantidade de branco que se tem dentro do globo ocular, o ângulo das sobrancelhas, enfim e notar cada detalhe para que se possa retratar bem cada expressão do caricaturado.

• A boca

A boca é um elemento bem expressivo. Observe o sorriso, os dentes e a língua. A boca pode definir se a pessoa está feliz, triste, curiosa, brava, entre outros sentimentos.

• Os olhos

Os olhos expressam muitos sentimentos como dor, tristeza, susto e curiosidade.

Furioso: é uma expressão que pode deixar as sobrancelhas anguladas para baixo e a cabeça também acaba se deslocando com uma inclinação para baixo. Às vezes, os dentes ficam cerrados.

Alegre: às vezes, quando a pessoa está rindo, os olhos se fecham. Podemos notar que o sorriso se abre bastante e até a sobrancelha se curva.

Surpreso: para essa expressão, os olhos podem ficar arregalados, as sobrancelhas levantam e, algumas vezes, a boca se abre. Nessa expressão, os músculos que se mexem são os que estão próximos da boca e da testa.

• Outras expressões:

Arte:

Luz e sombra

É sempre bom estudar a luz e a sombra. Elas dão melhor noção de textura e volume.

Para praticar, pegue diferentes horários do dia com luz natural sobre o rosto. Você pode, tambébé, pegar fotos de pessoas para treinar. O importante é que se tenha mais de um desenho de luz e sombra, pois a luz pode variar bastante, mudando a expressão de seu desenho.

Pratique, também, usando a luz artificial: ela pode lhe dar algumas referências e você pode controlar sua direção.

• De onde vem a luz

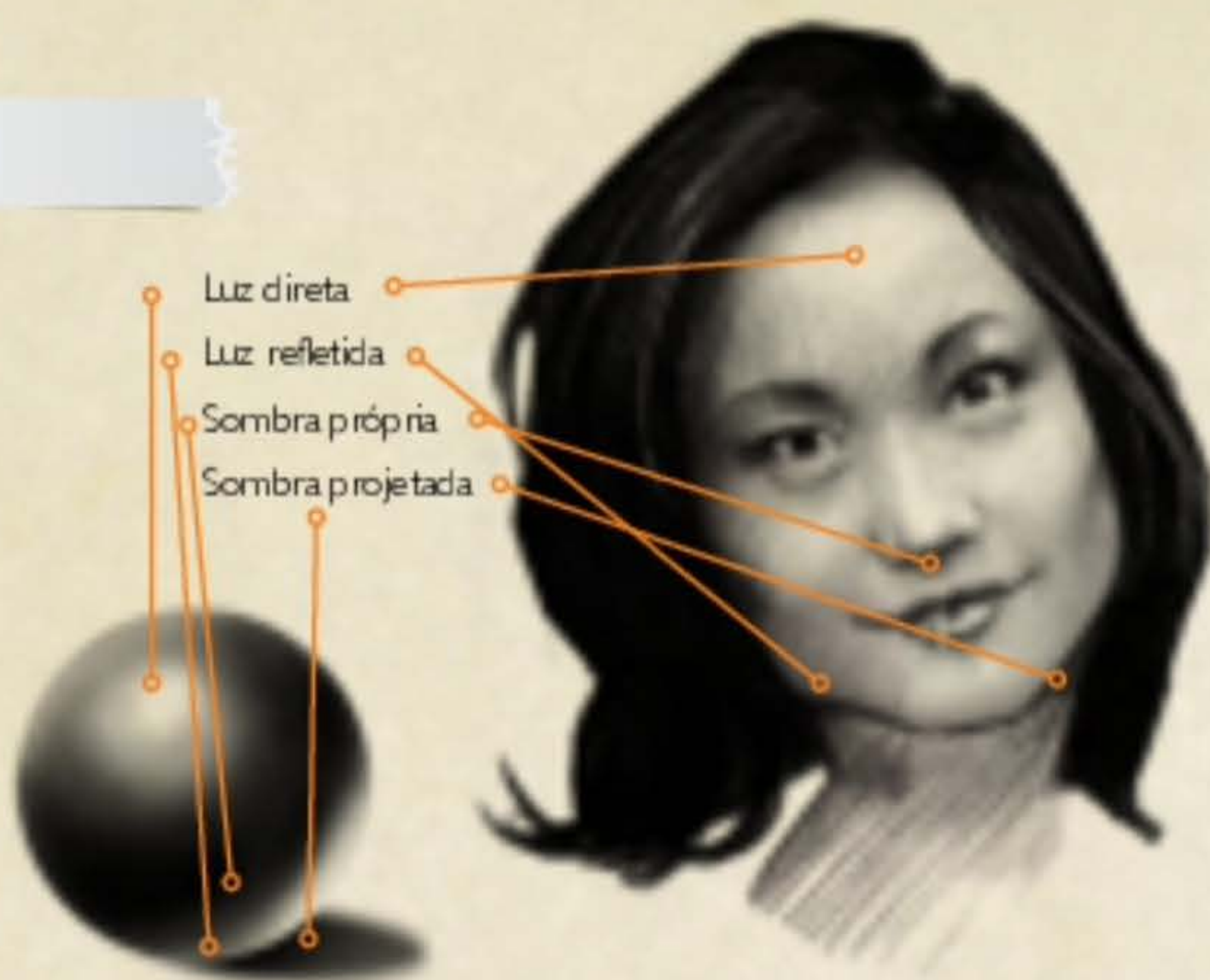
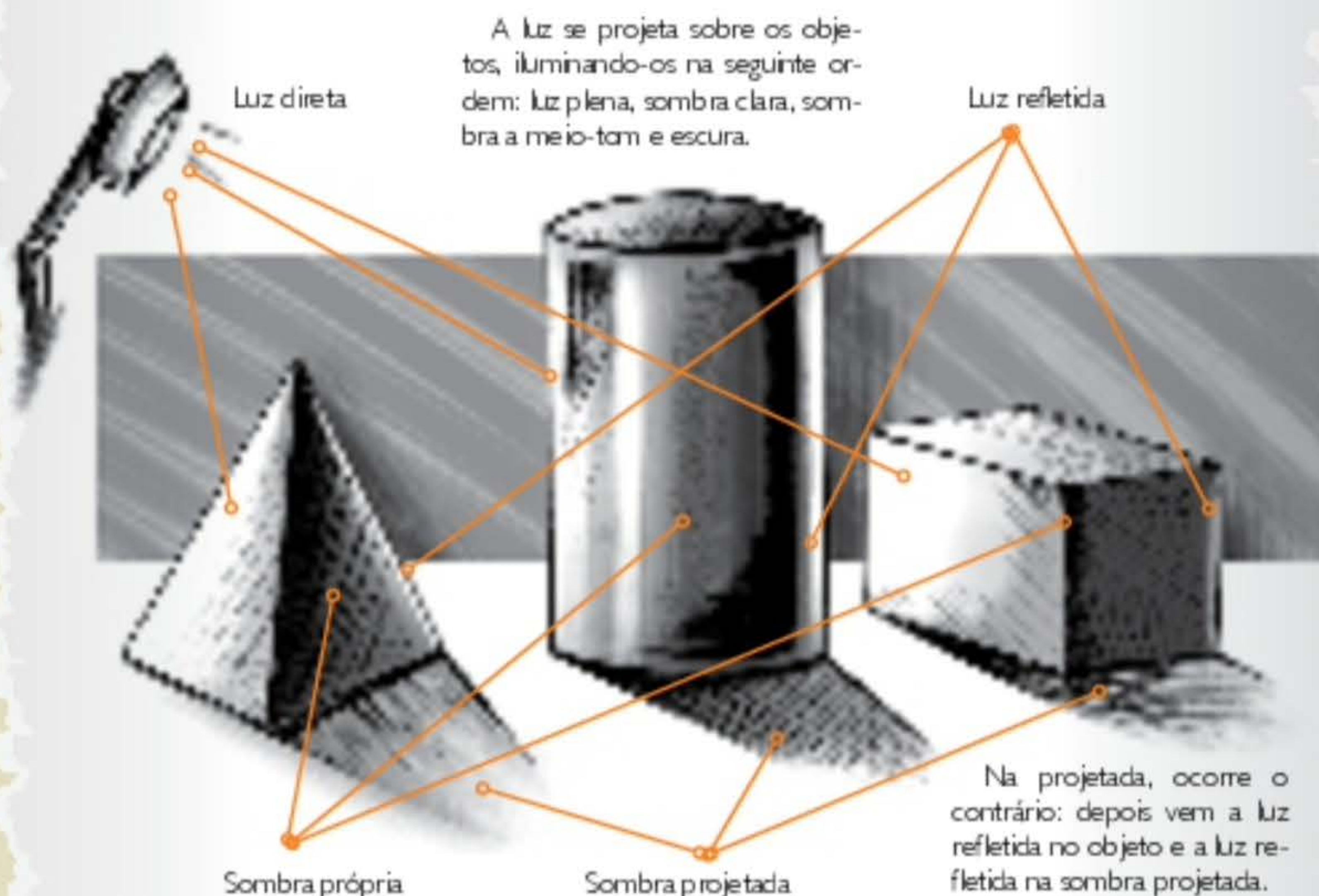
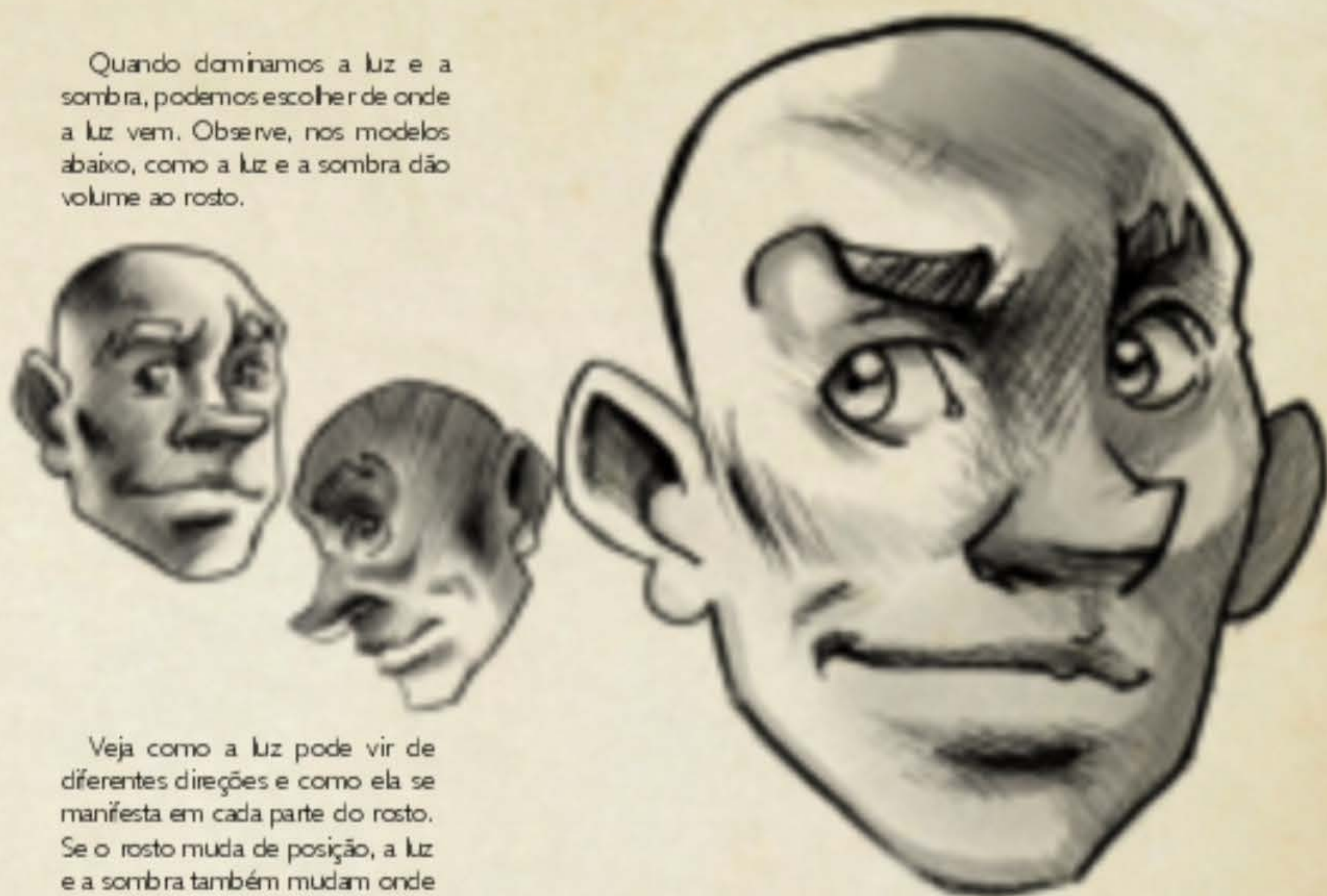
A luz se projeta sobre os objetos, iluminando-os na seguinte ordem: luz plena, sombra clara, sombra a meio-tom e escura.

Luz direta

Luz refletida

Sombra própria

Sombra projetada

Na projetada, ocorre o contrário: depois vem a luz refletida no objeto e a luz refletida na sombra projetada.

Quando dominamos a luz e a sombra, podemos escolher de onde a luz vem. Observe, nos modelos abaixo, como a luz e a sombra dão volume ao rosto.

Veja como a luz pode vir de diferentes direções e como ela se manifesta em cada parte do rosto. Se o rosto muda de posição, a luz e a sombra também mudam onde "encostam" no rosto.

• *Outras posições de luz*

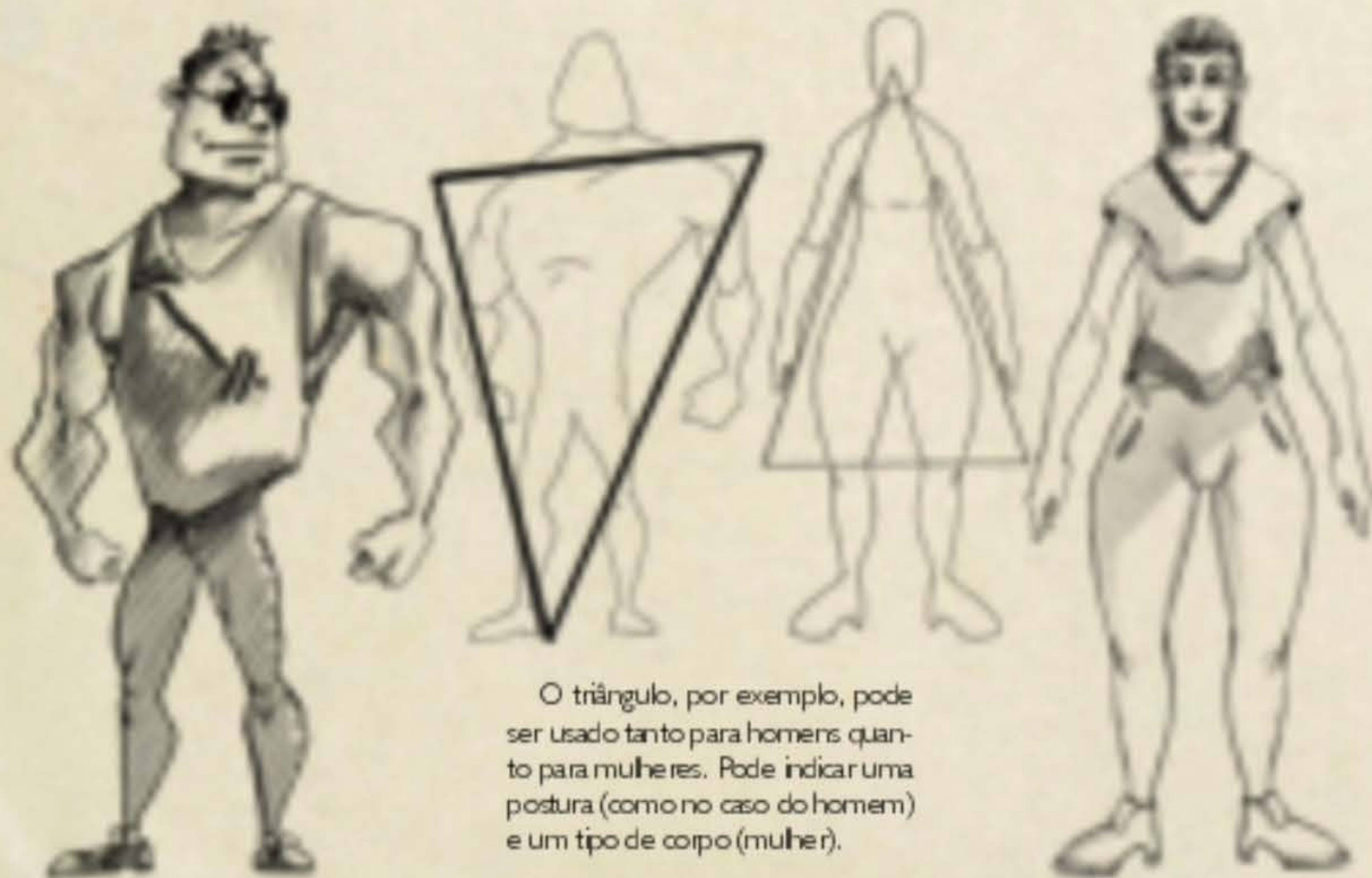
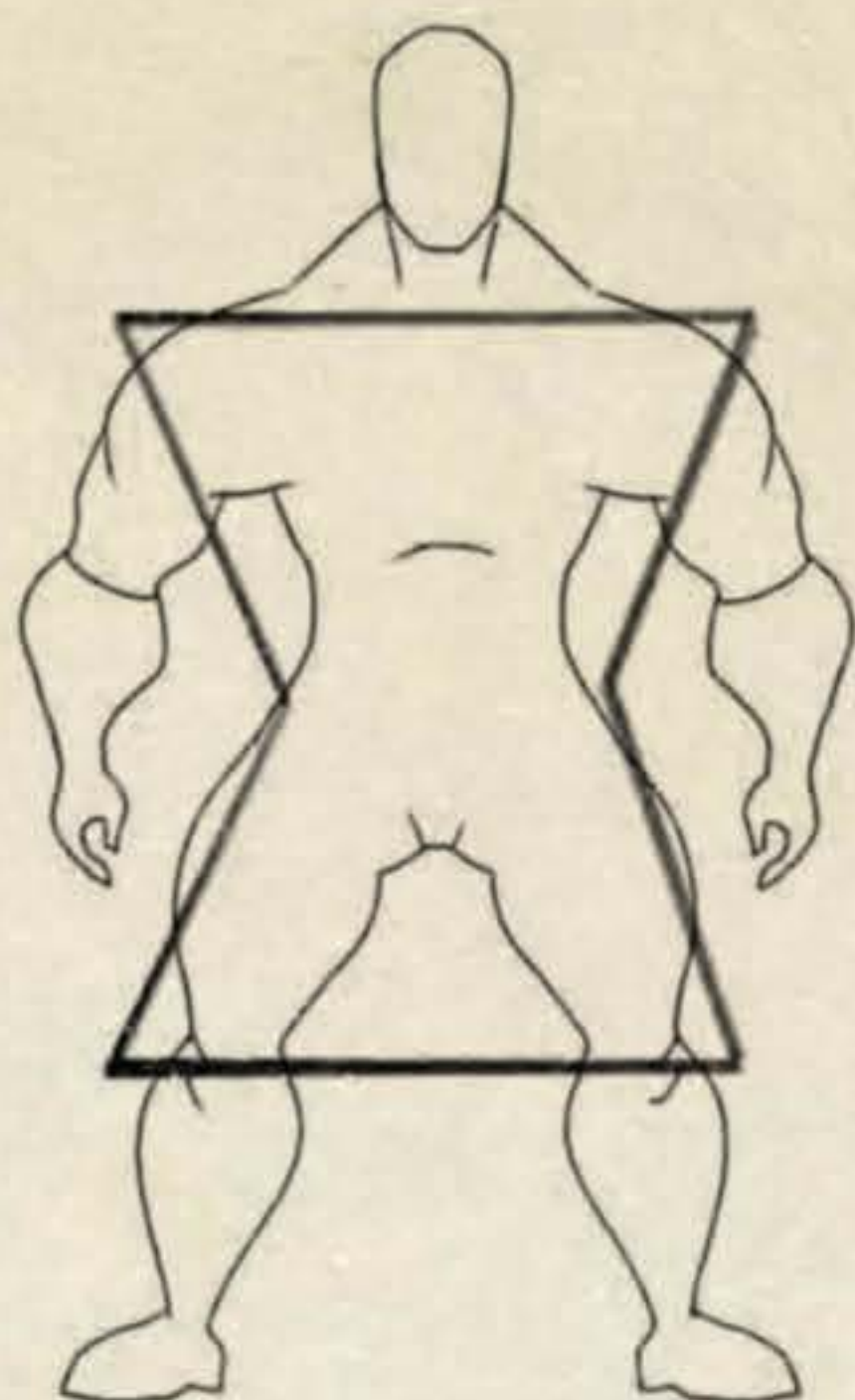
A luz pode vir de baixo para cima. Imagine, então, o foco de luz vindo de baixo.

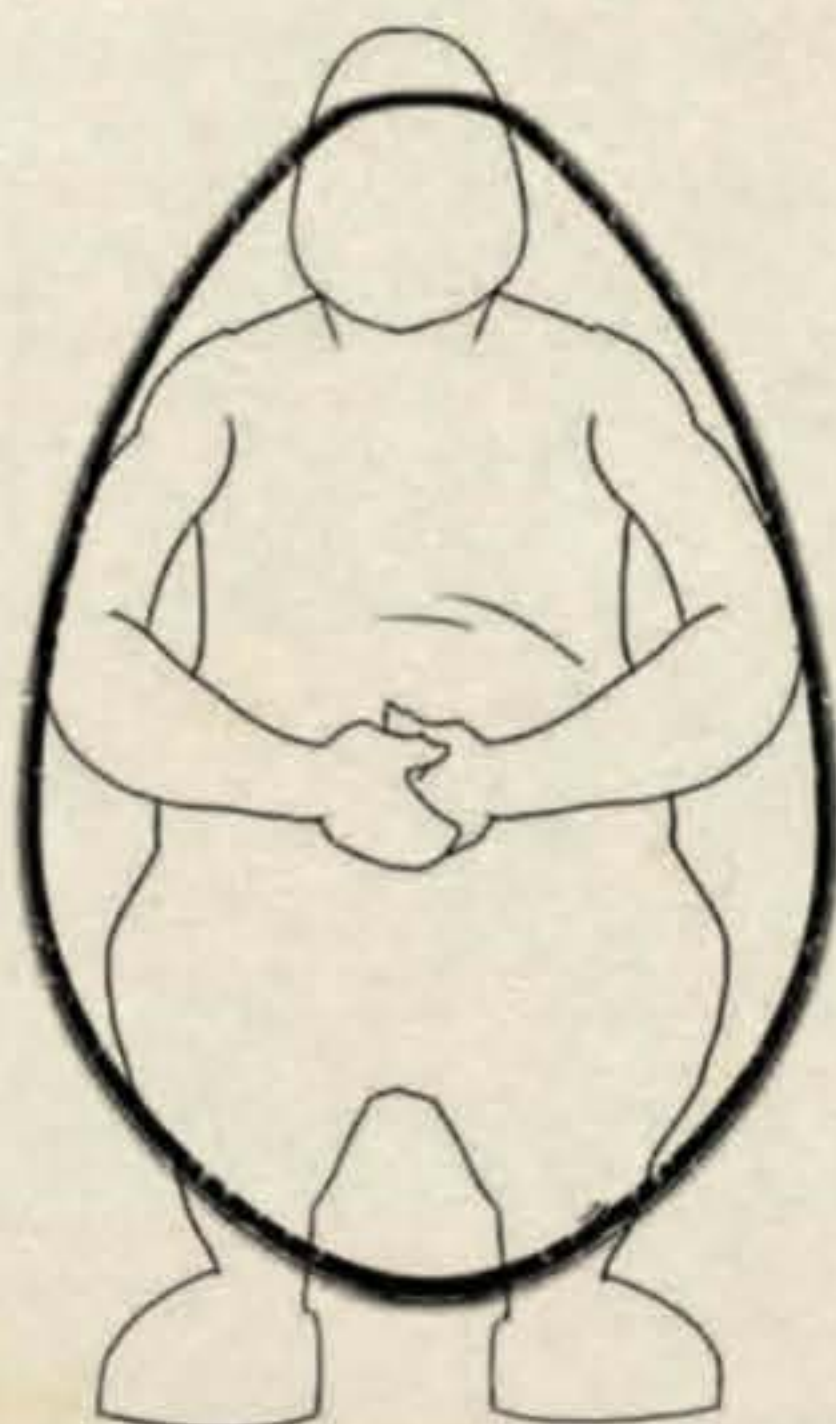
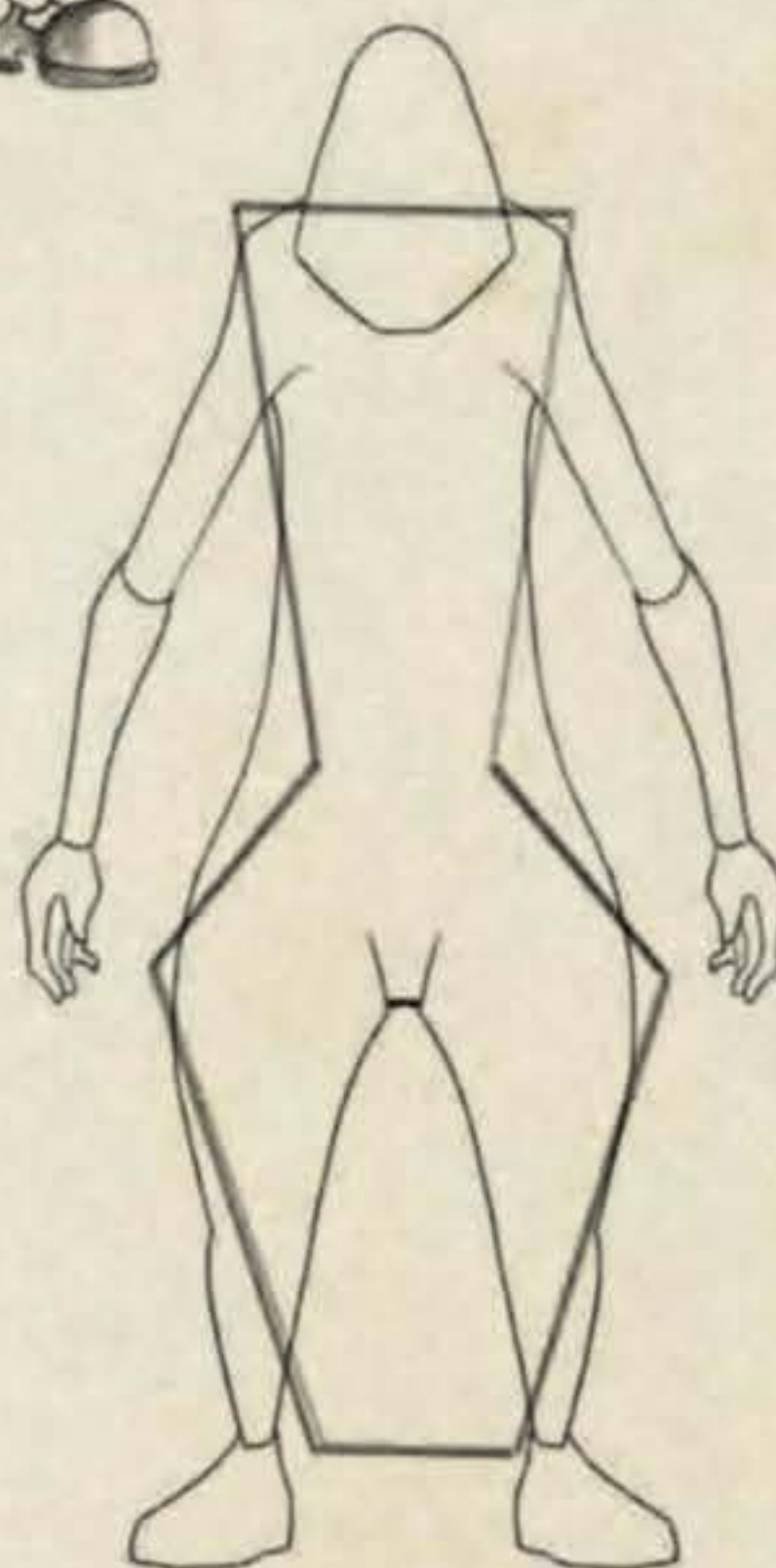
Ela também pode vir de cima, no ângulo que você escolher. Atente-se aos obstáculos.

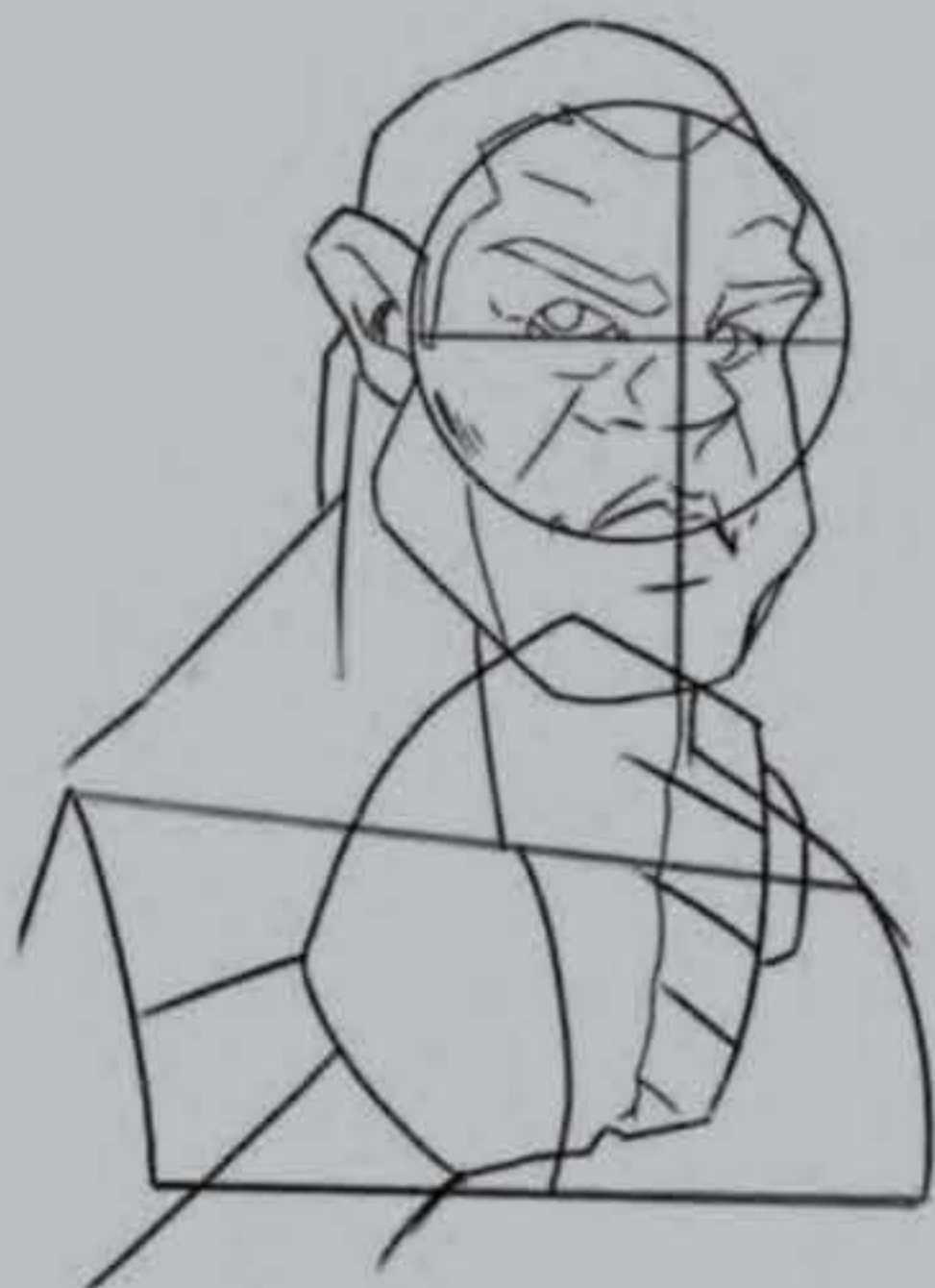
Quando a luz vem do centro, preste atenção aos obstáculos que fazem sombra.

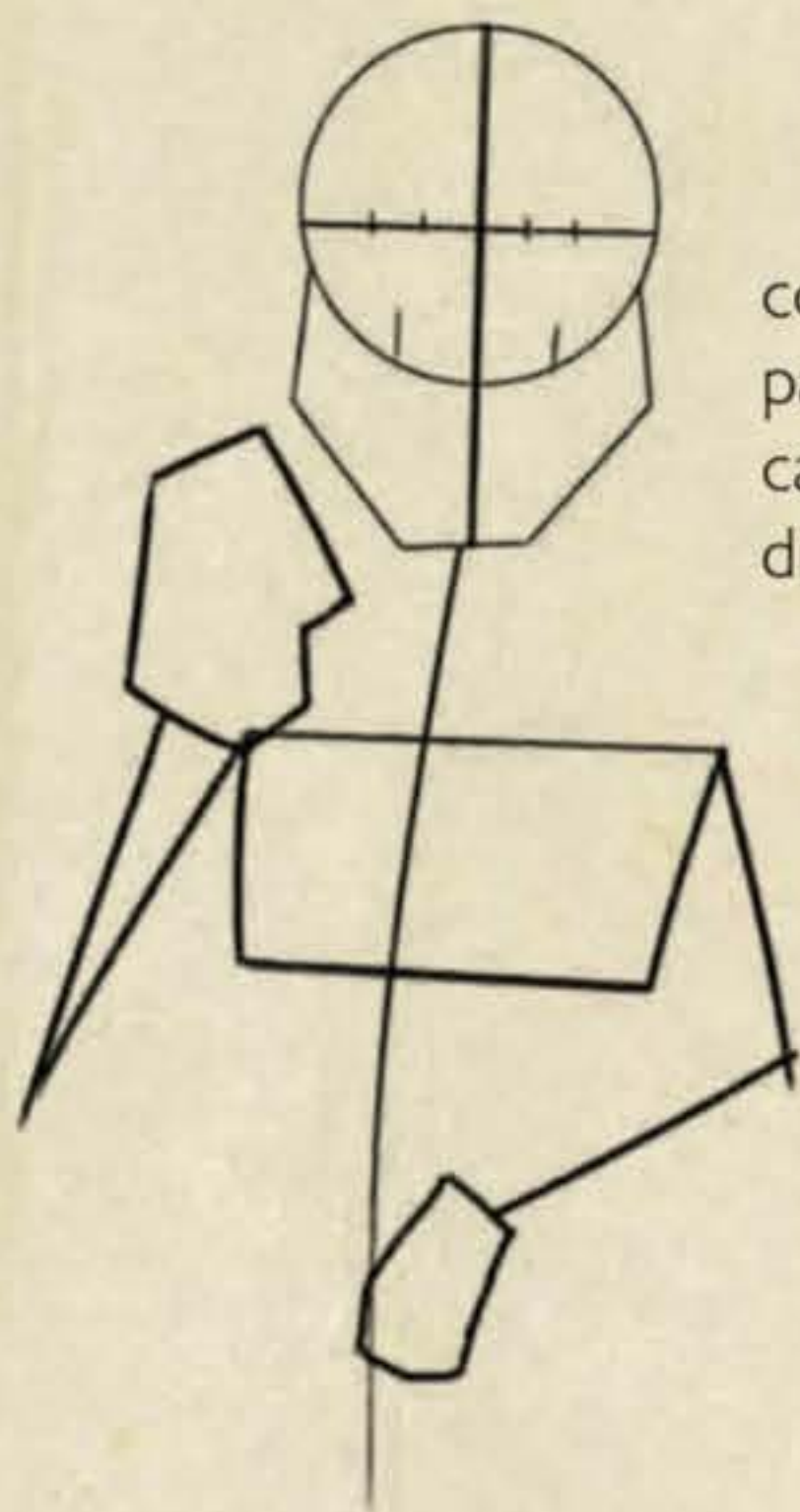
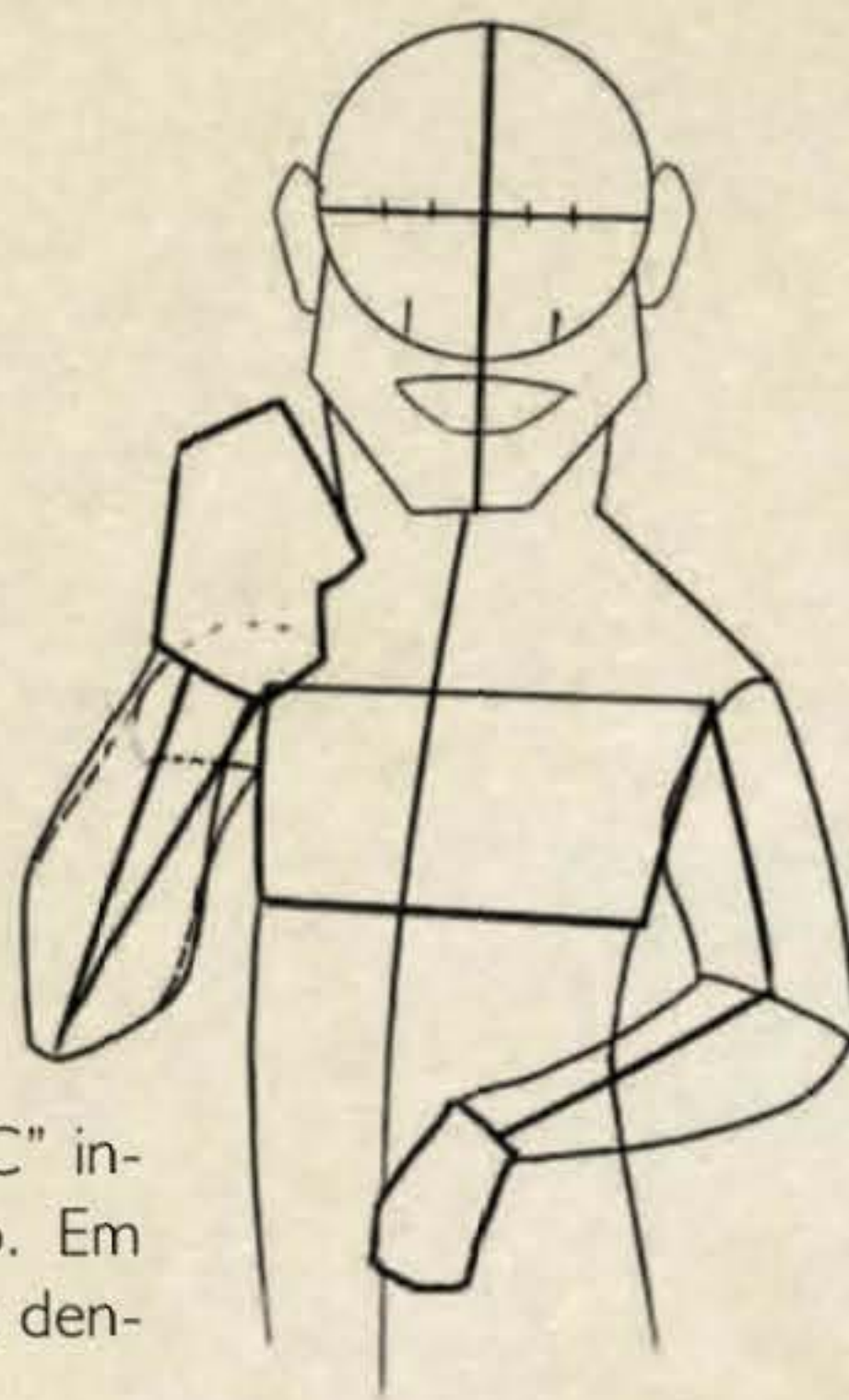
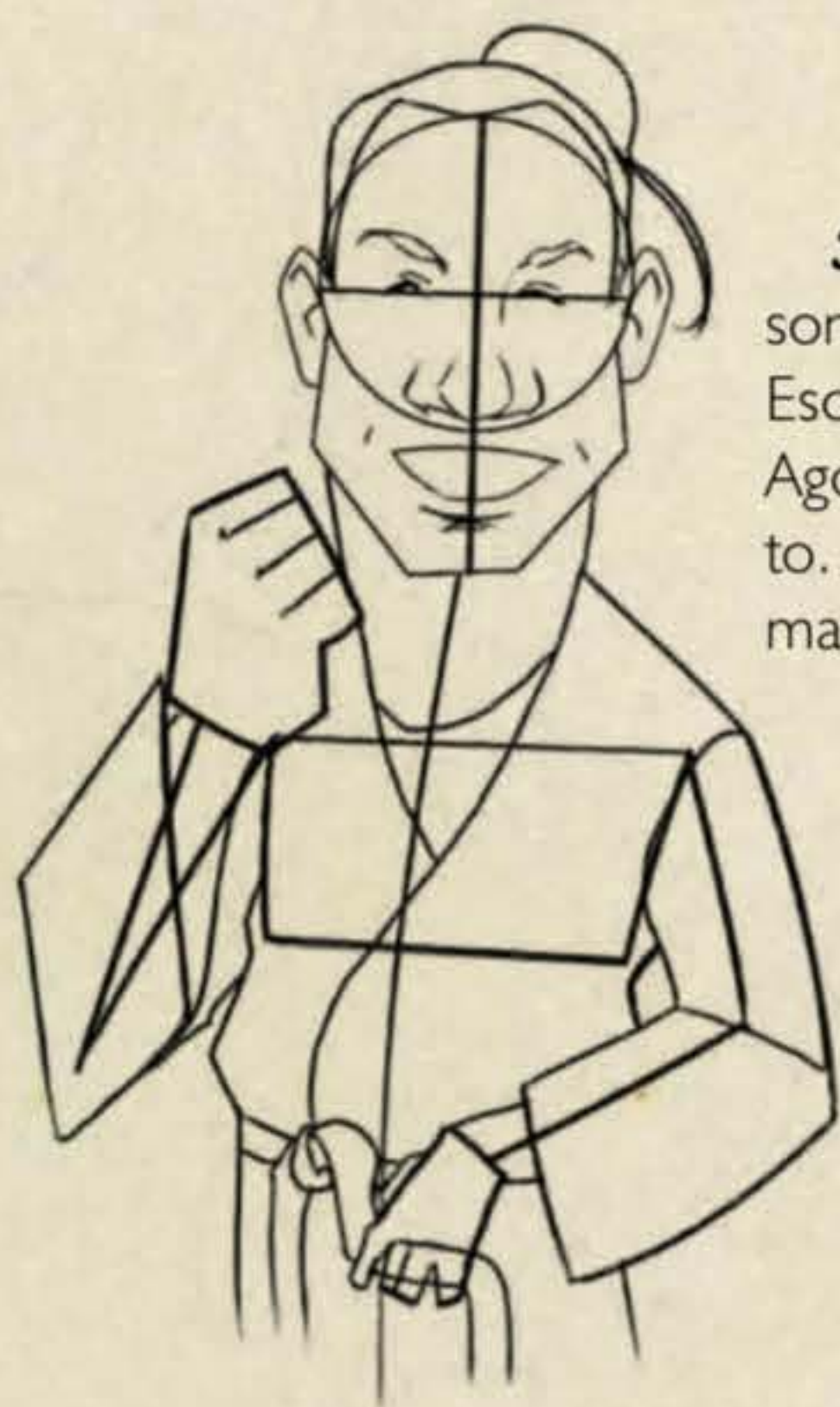
Construindo o corpo

Podemos distorcer o corpo para fazer uma caricatura segundo suas formas geométricas. Para isso, deve-se observar o biotipo da pessoa desenhada, pois nota-se um padrão em cada pessoa. Adapte a forma do corpo da pessoa a um formato geométrico, mas mantenha a característica pessoal de cada um.

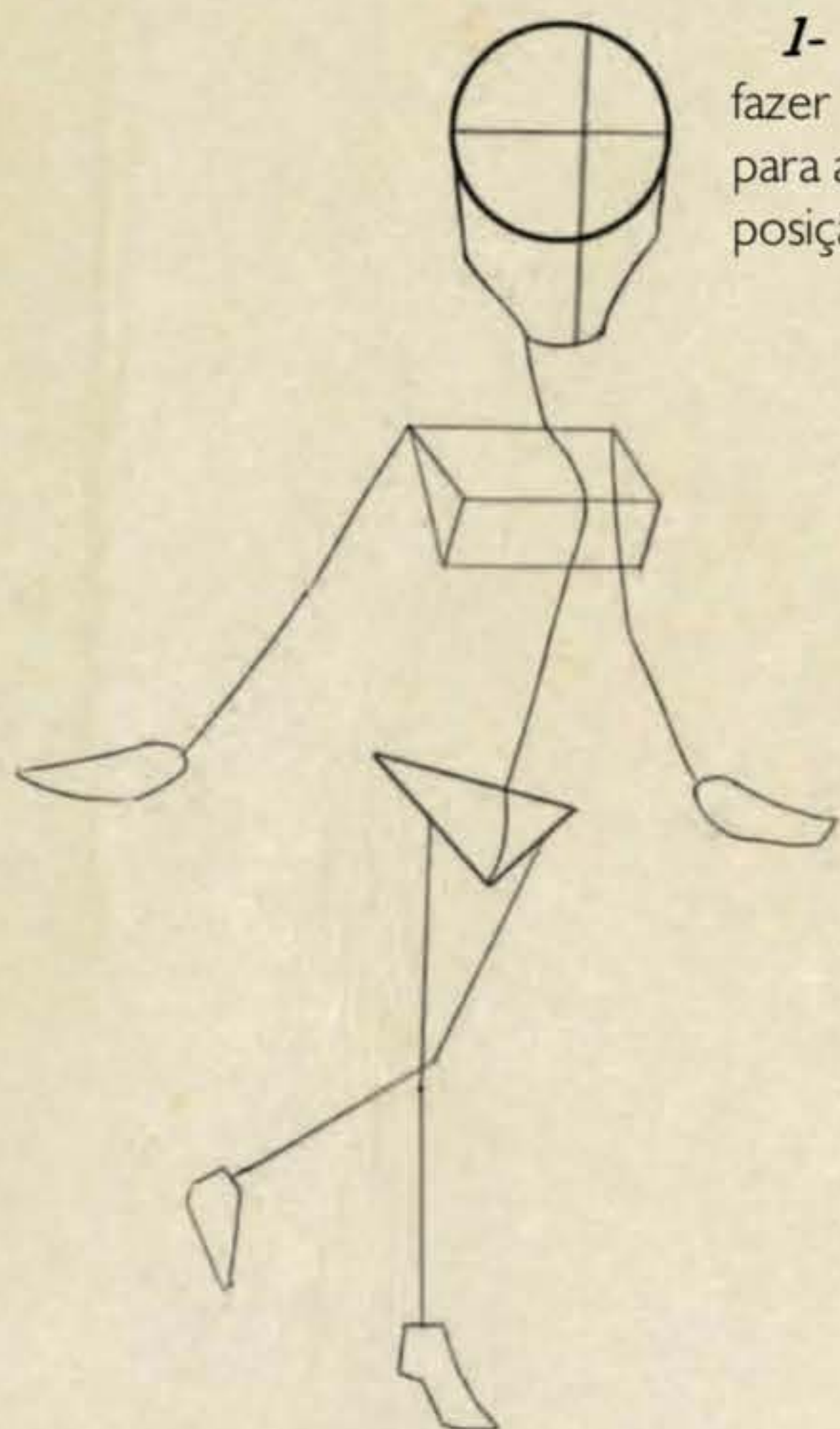
As formas geométricas ajudam a entender um pouco como se deve distorcer o corpo, mas também temos de observar os gestos e trejeitos do caricaturado.

O triângulo, por exemplo, pode ser usado tanto para homens quanto para mulheres. Pode indicar uma postura (como no caso do homem) e um tipo de corpo (mulher).

O corpo do caricaturado pode ter, também, uma mistura de formas geométricas básicas, formando silhuetas variadas, como no exemplo.

Essas formas podem ser arredondadas, quadradas ou pontiagudas. Tente observar a pessoa e visualizar alguma forma geométrica no corpo dela, que se encaixe.

Você pode, também, dividir em algumas formas geométricas e, no fim, juntá-las. Alguns corpos são mais complexos do que outros.

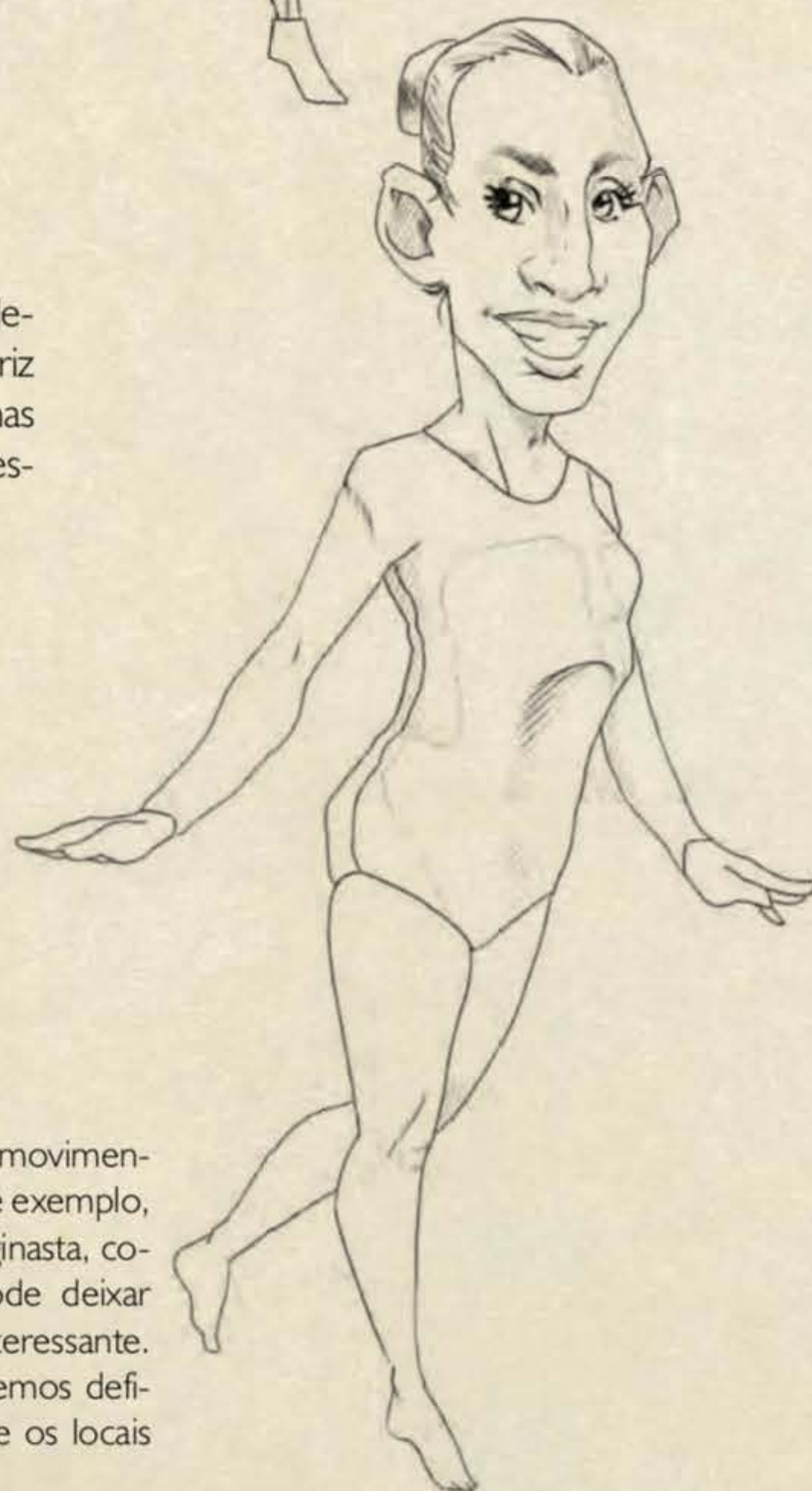
Arte: Enos Ometto

Passo a passo

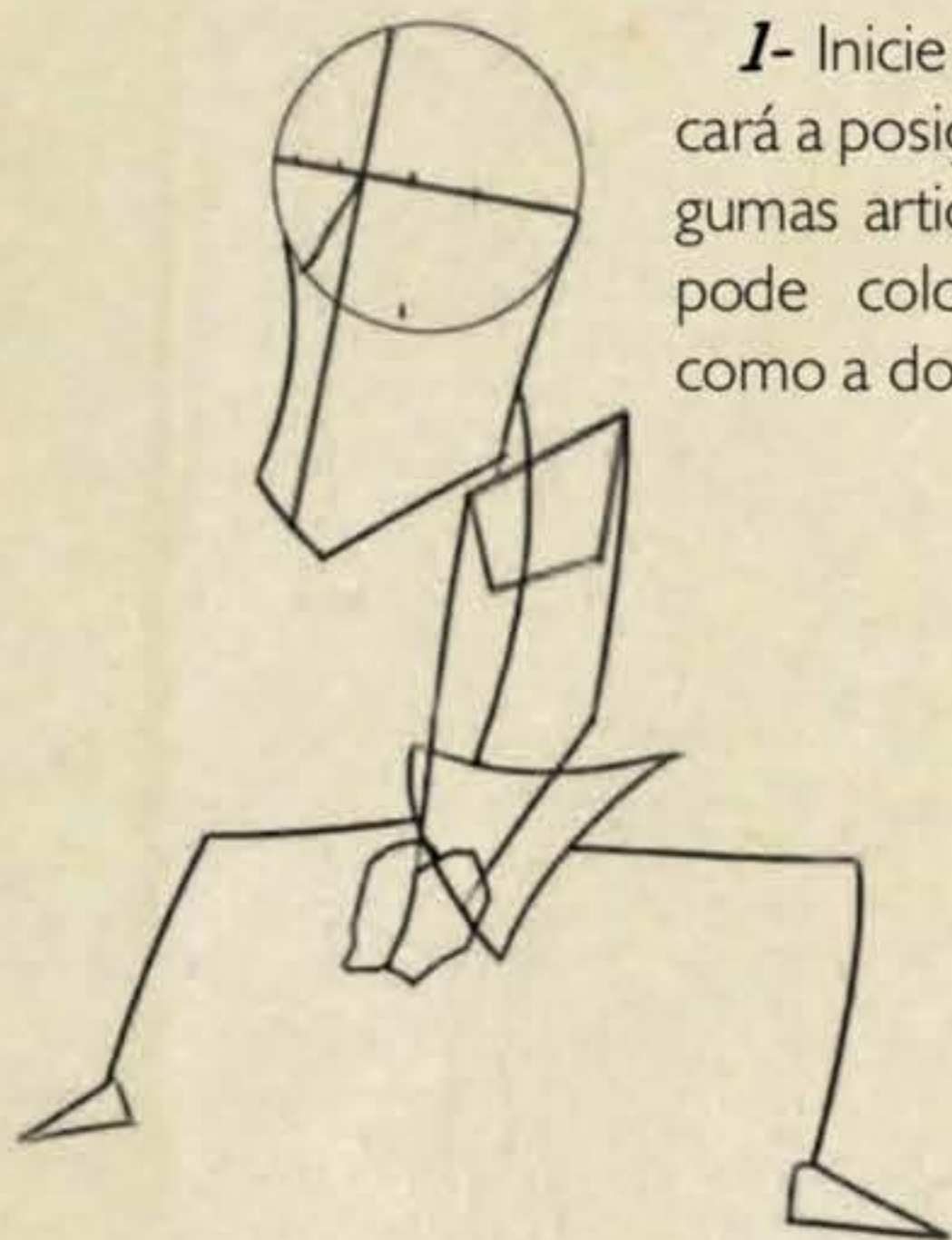
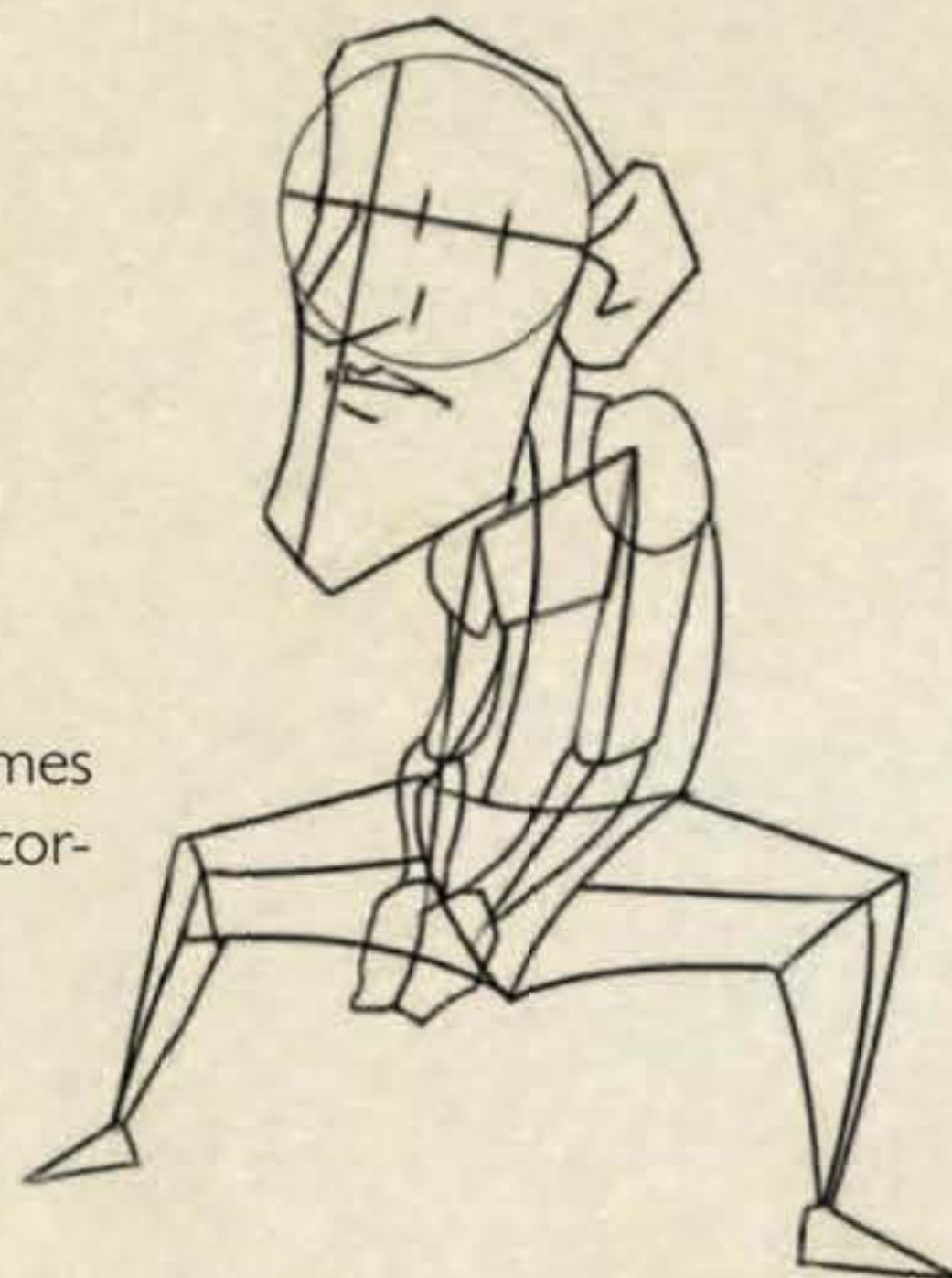
Arte: Enos Ometto

1-Trace uma linha horizontal como base, dividindo-a em quatro partes iguais. Faça uma linha vertical, respeitando duas vezes a medida da base. Feche um retângulo.

2- Desenhe uma letra "C" invertida dentro do retângulo. Em seguida, marque os detalhes dentro da orelha.

3- Passe para o processo de sombreamento em escala tonal. Escureça mais as profundidades. Agora é aplicado o sombreamento. Repare nos brilhos em pontos mais altos da orelha.

4- Passe agora para o processo de sombreamento em escala tonal. Escureça mais as profundidades. Agora é aplicado o sombreamento. Repare nos brilhos em pontos mais altos da orelha.

5- Passe agora para o processo de sombreamento em escala tonal. Escureça mais as profundidades. Aplique o sombreamento. Repare nos brilhos em pontos mais altos da orelha.

1- O primeiro passo é fazer o aramado. Ele serve para acertar alguns ângulos, a posição e as articulações.

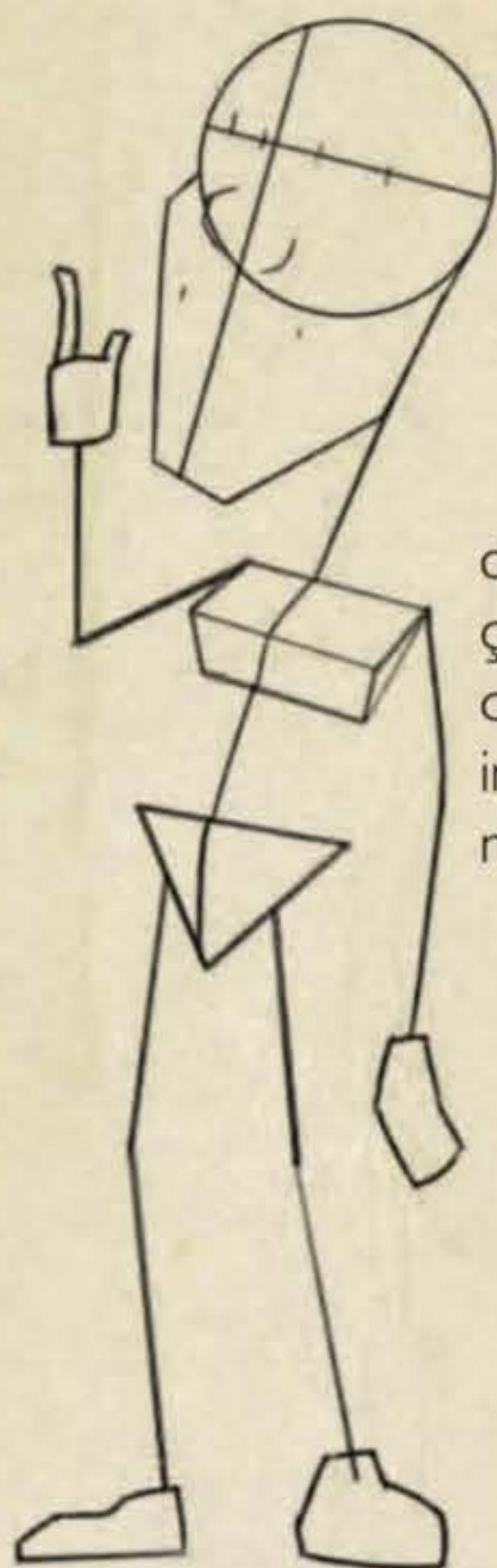
2- Depois, comece com alguns volumes principais, demarcando grandes massas. Algumas medidas começam a aparecer.

3- Comece a inserir elementos como os olhos, o nariz e a boca. Veja como as formas geométricas foram usadas neste caso.

4- Tente colocar movimento no desenho. Neste exemplo, em que temos uma ginasta, colocar movimento pode deixar a caricatura mais interessante. Nesse passo, já podemos definir melhor as mãos e os locais da luz e da sombra.

5- Para finalizar, defina a luz e a sombra. Estude as possibilidades dos uniformes. O das ginastas, por exemplo, são bem coloridos. Você pode dar atenção especial à maquiagem e aos detalhes do uniforme.

1- Inicie pelo aramado. Ele indicará a posição do caricaturado e algumas articulações também. Você pode colocar algumas medidas, como a dos olhos.

2- Coloque alguns volumes principais que darão forma ao corpo do caricaturado.

3- Comece a inserir alguns elementos tanto do corpo como externos (bola). Nesse passo, você já pode colocar a barba ou a indicação dela, sem muito acabamento.

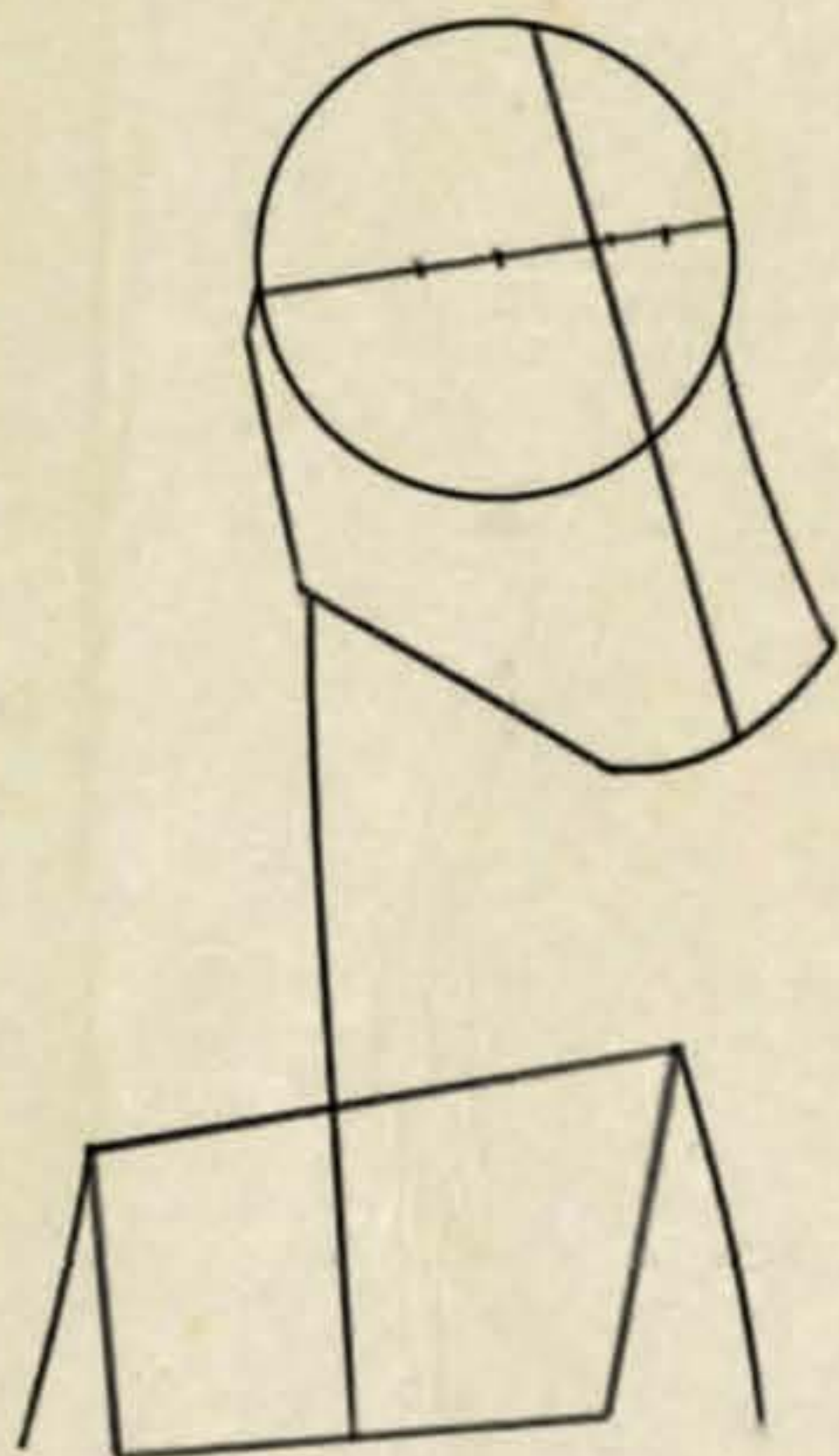
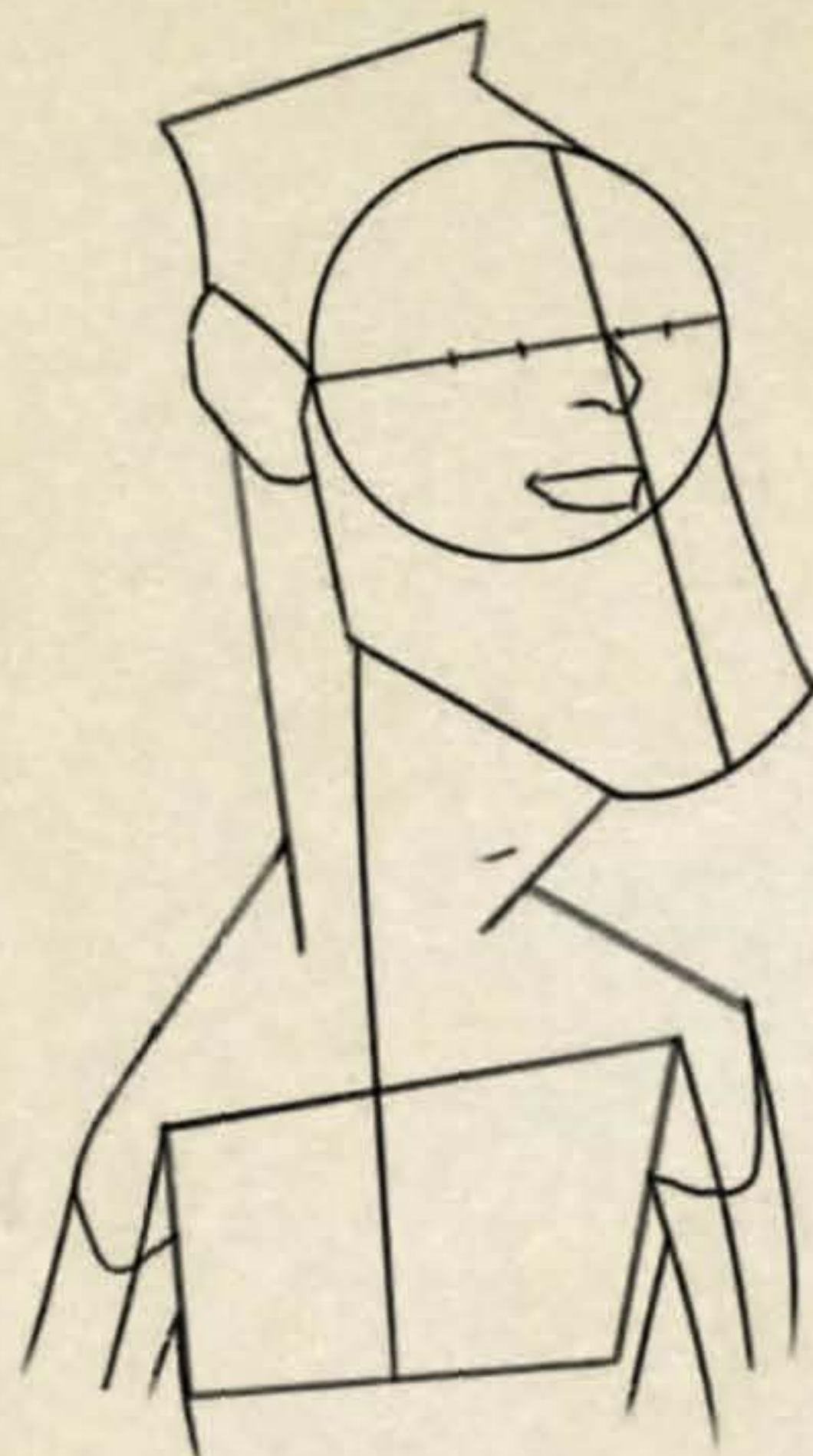
4- Comece a preparar o desenho para finalizar. Insira as luzes e sombras e detalhe o uniforme do caricaturado. Você pode fazer algumas linhas que indicam movimento para o desenho.

5- Para finalizar, lembre-se de que as cores podem dar um efeito de luz e sombra e também de textura. Estude quais são as cores do uniforme do caricaturado.

1- Comece pelo aramado, indicando as articulações e a posição da pessoa caricaturada. Veja como é importante colocar as formas geométricas.

2- Agora, coloque os volumes principais, inclusive dos elementos externos, como a bola, por exemplo.

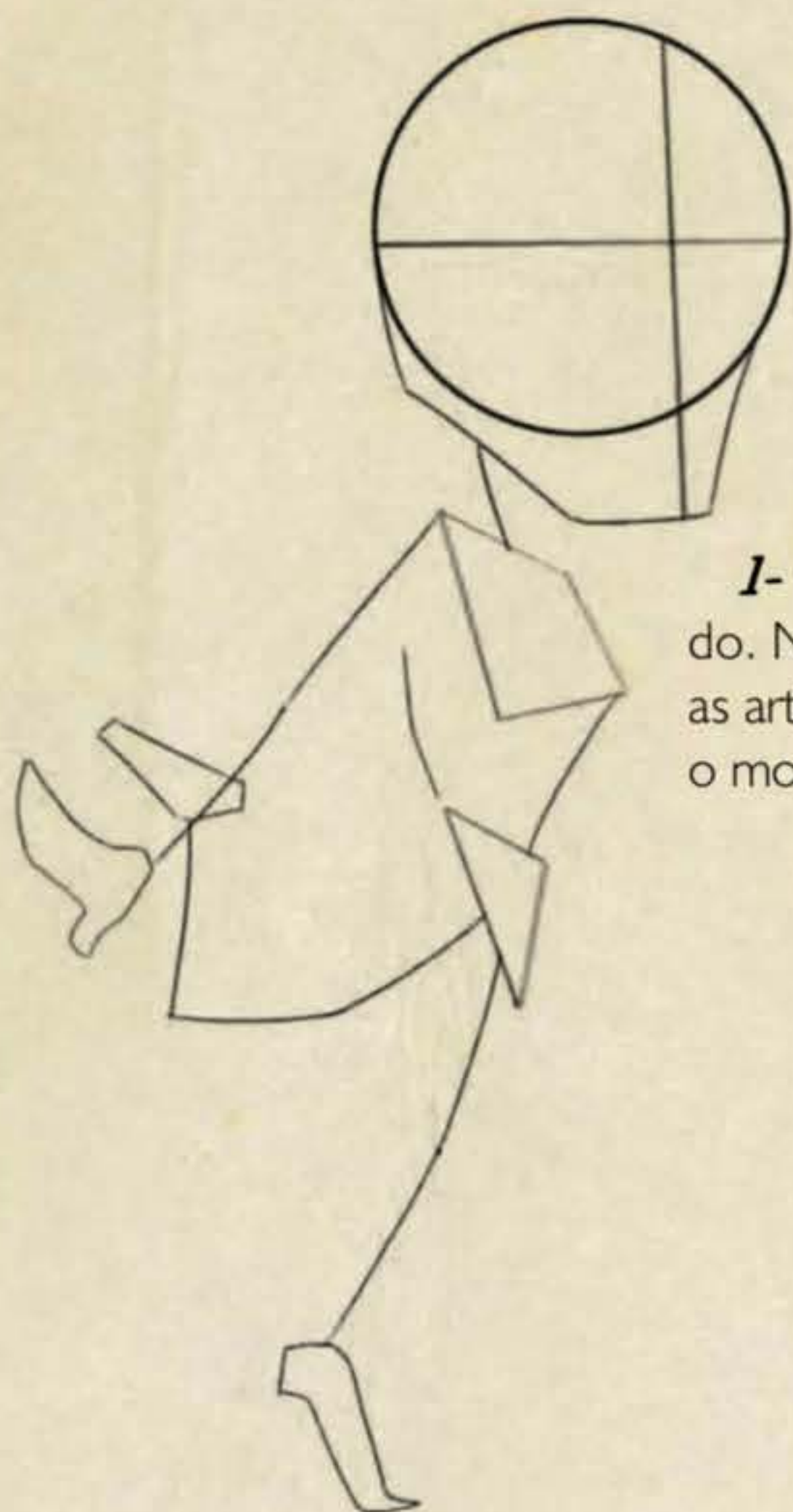
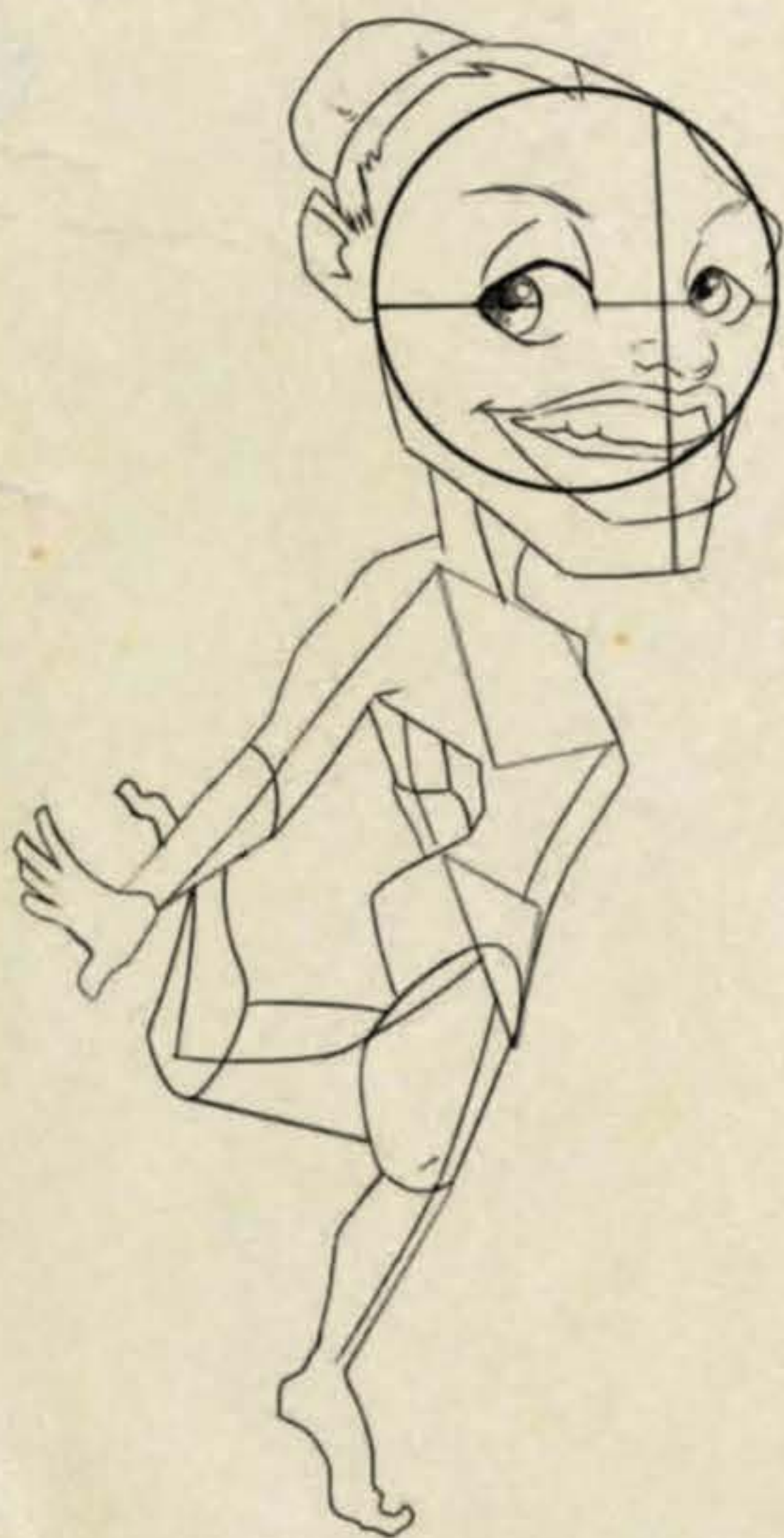
3- Nesse passo, você já pode separar os dedos das mãos. Pode-se inserir, também, algumas linhas de movimento para dar dinâmica ao desenho.

4- Sempre estude as roupas e o comportamento das pessoas caricaturadas. Nesse caso, detalhe o uniforme e alguns elementos como os olhos, a boca e o cabelo.

5- Na hora de finalizar, apague as linhas de construção. Finalize com as cores, fazendo efeitos de luzes, sombras e de movimentos.

1- Inicie pelo aramado, ele indicará a posição do caricaturado e algumas articulações também. Você pode colocar algumas medidas, como a dos olhos.

2- Coloque agora algumas marcações principais para localizar os músculos e algumas partes como o cabelo.

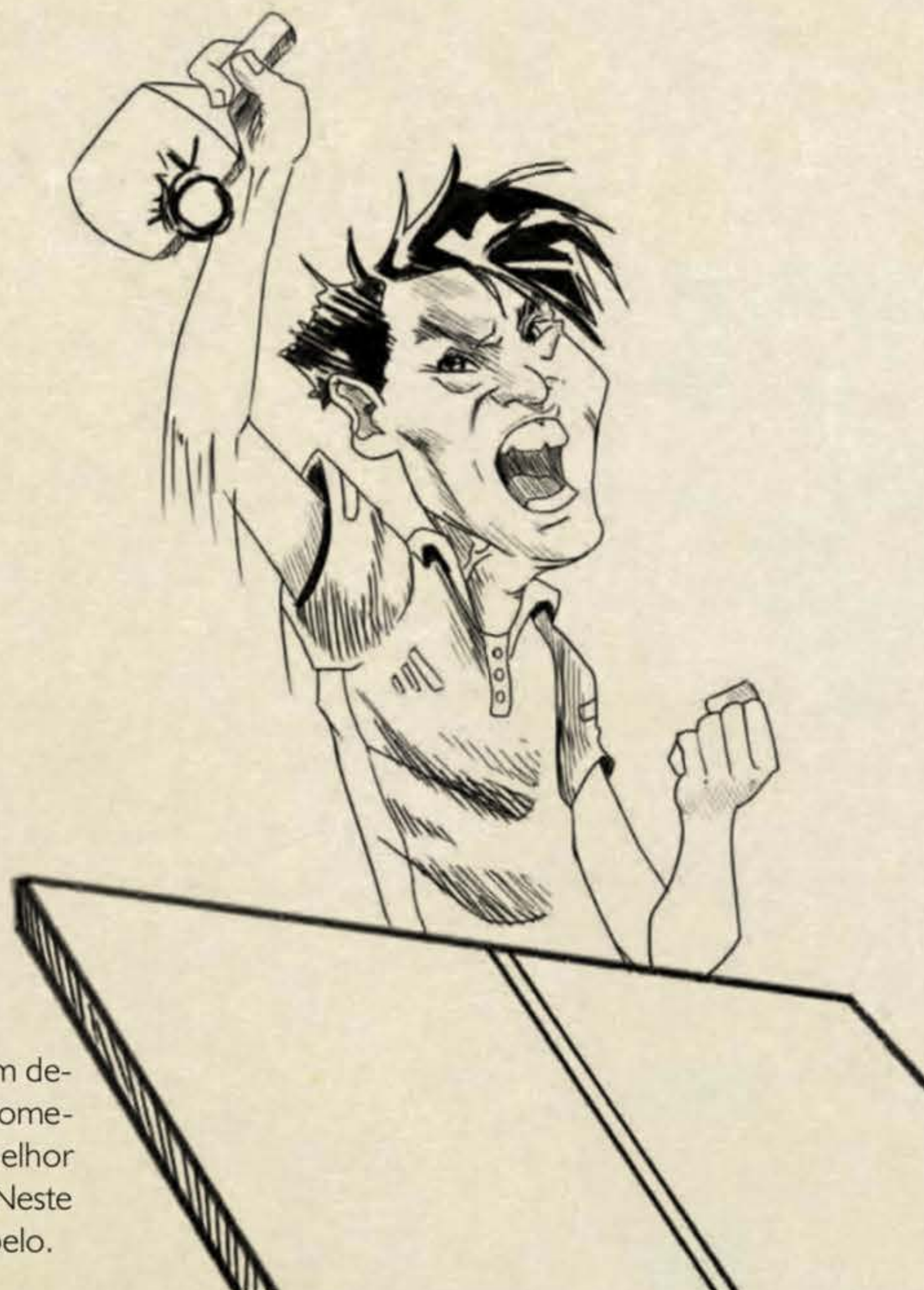
3- Insira alguns elementos como os olhos, a boca, o nariz e os detalhes da orelha. Defina melhor alguns músculos e veja como as formas geométricas são úteis.

4- Você já pode apagar as linhas de construção para começar a finalizar. Determine as luzes e sombras, detalhe o cabelo, as roupas, e os elementos como a boca.

5- Para finalizar o desenho, você pode usar a borracha para fazer alguns detalhes da luz e sombra.

1- Comece pelo aramado. Note que já aparecem as articulações, a posição e o movimento do desenho.
2- Comece a inserir os volumes gerais e algumas medidas, como a dos olhos e da boca.
3- Agora, insira alguns elementos como a boca e o nariz. Alguns detalhes do cabelo também. Separe os dedos das mãos, dos pés e detalhe os olhos.
4- Apague as linhas de construção e defina onde ficarão as luzes e as sombras. Pode-se inserir alguns detalhes que faltam, como o aparelho, por exemplo.

5- Para finalizar, use as cores para fazer efeitos de luz e sombra, e para colocar brilhos. No caso da ginasta, seu uniforme é bem chamativo. Pesquise o que é mais característico em cada caricaturado.

1- Aramado: primeiro, defina as articulações e a posição do caricaturado, até mesmo algum movimento inicial.

2- Agora já se pode colocar os volumes principais e a posição de alguns elementos como a da orelha e da boca.

3- Insira mais elementos, como os do rosto: a boca, o nariz, os olhos, o cabelo e a orelha. Além disso, separe os dedos das mãos.

4- Nesse momento é bom definir a luz e a sombra para começar a finalizar e demarcar melhor os elementos como roupa. Neste caso, comece a finalizar o cabelo.

5- Veja, nesse exemplo, que você pode colocar bastante movimento com alguns traços para dar dinâmica à caricatura. Lembre-se, também, de pesquisar sobre o uniforme do jogador.

1- Inicie pelo aramado. Ele define algumas articulações e a posição do corpo no desenho. Ele também dá um movimento inicial.

2- Coloque alguns volumes principais e medidas como a do nariz e dos olhos.

3- Insira os elementos do rosto como os olhos, o nariz, a boca e as orelhas. Acrescente, também, alguns elementos externos, como a raquete e a bola, porém, sem muito acabamento.

4- Comece a detalhar o seu desenho. Coloque a posição da luz e da sombra e defina o movimento nos elementos, como na raquete, por exemlplo. Detalhe, ainda, o cabelo e as roupas.

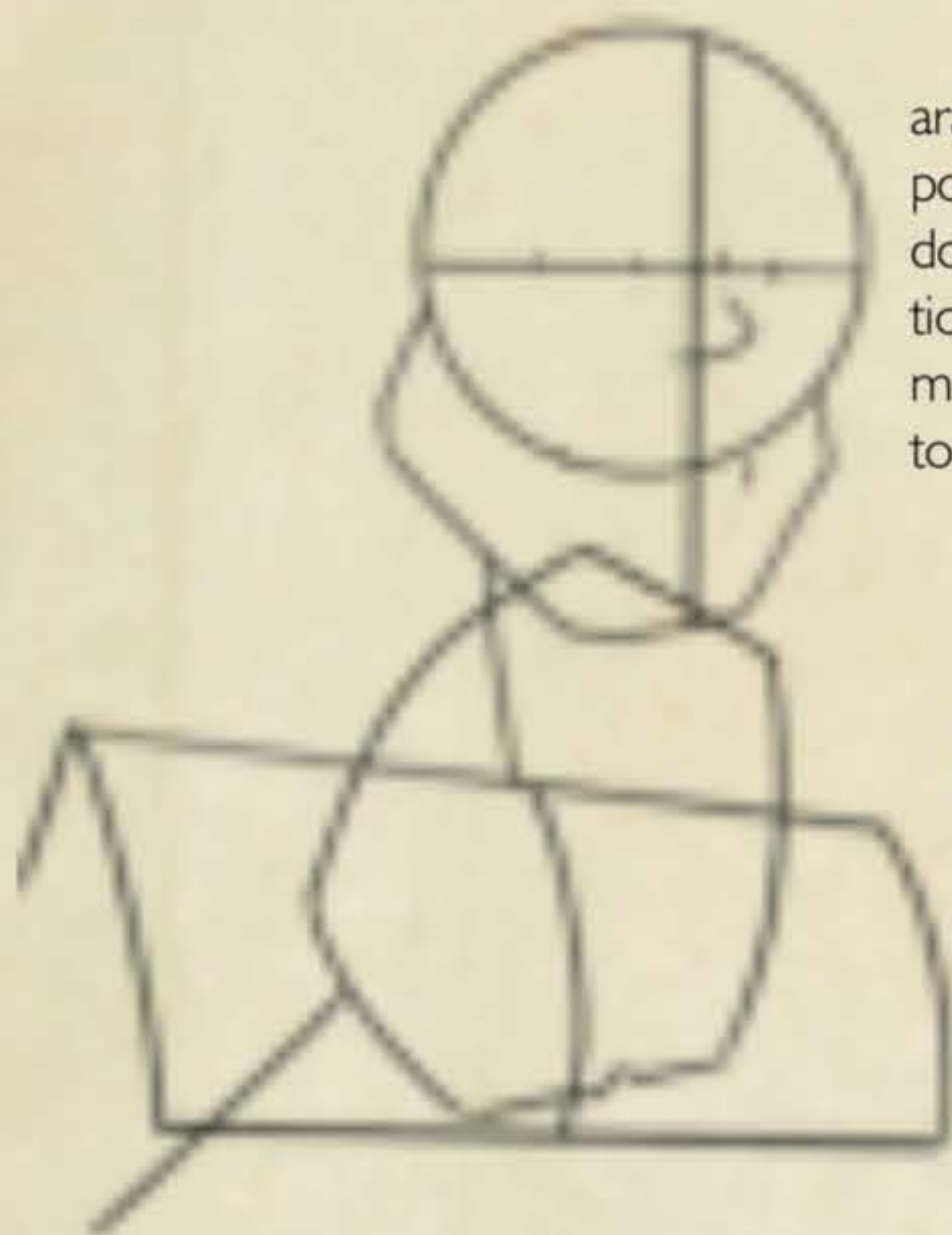
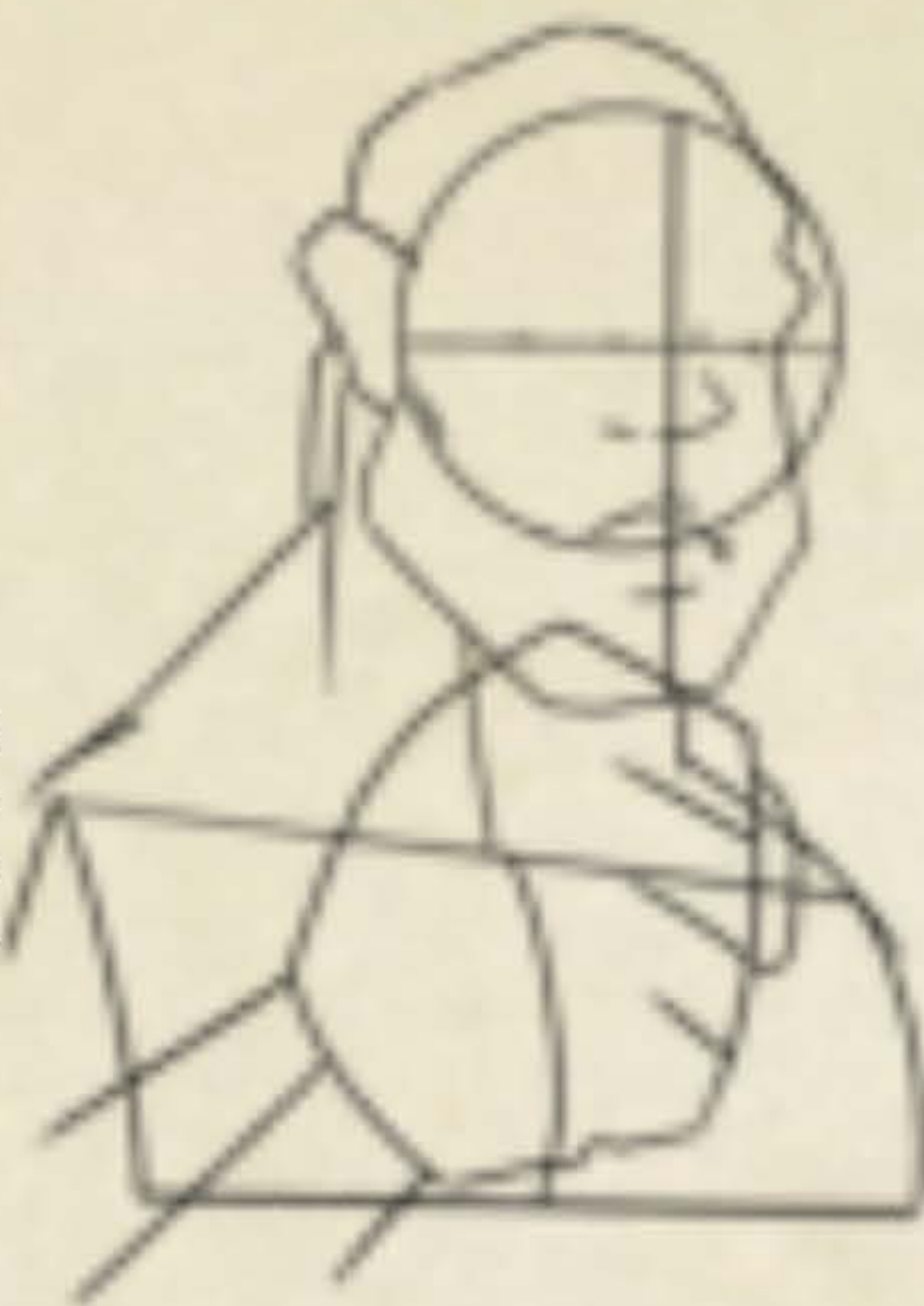
5- Lembre-se de usar as cores para dar efeitos de luz e sombra, e também de movimentos, como na roupa, por exemplo. Você pode colocar um fundo que lembre o ambiente de jogo.

1- Comece fazendo o aramado. Ele indicará a posição do desenho e de algumas articulações do caricaturado. Insira, também, algumas medidas.

2- Acrescente as formas que definirão o corpo do desenho.

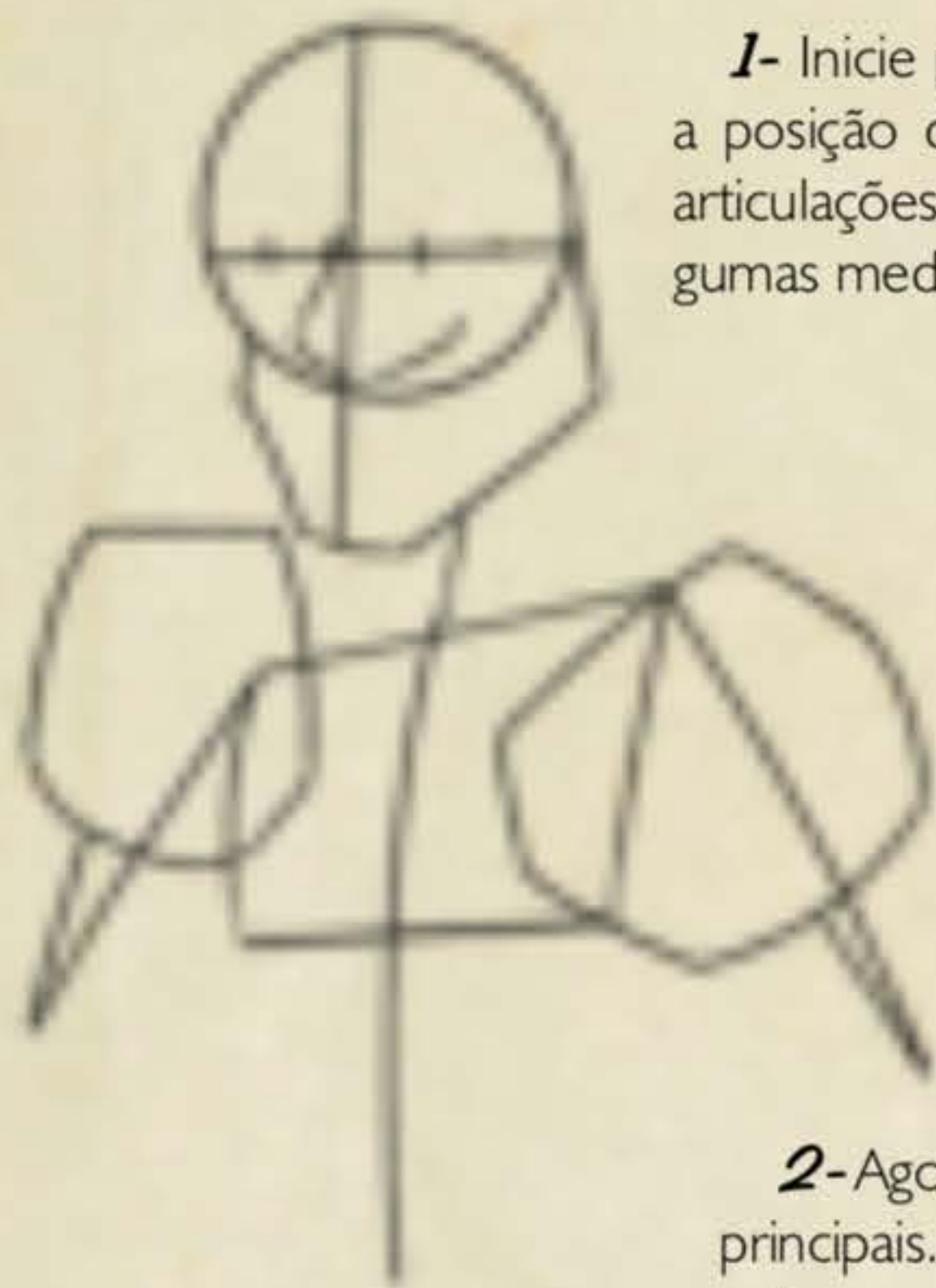
3- Insira, agora, elementos como a boca, os olhos, o nariz e as orelhas. Aproveite para traçar, também, os músculos e separar os dedos das mãos.

4- Defina algumas massas de luzes e sombras para começar a finalizar. Detalhe, também, elementos como os olhos, o nariz, a boca e os músculos.

5- Para finalizar com cor, lembre-se de que sempre podemos colocar alguns efeitos de luz e sombras, texturas e movimento utilizando as cores.

1- Comece fazendo o aramado. Com ele, você pode determinar a posição do desenho e algumas articulações. Pode, até mesmo, inserir alguns elementos externos.

2- Coloque, agora, os primeiros volumes principais. Note que aparecem algumas medidas, como a dos olhos, por exemplo.

3- Agora, você pode inserir alguns elementos, como os olhos, a boca, o nariz e alguns detalhes da orelha. Separe os dedos das mãos, sem muito acabamento.

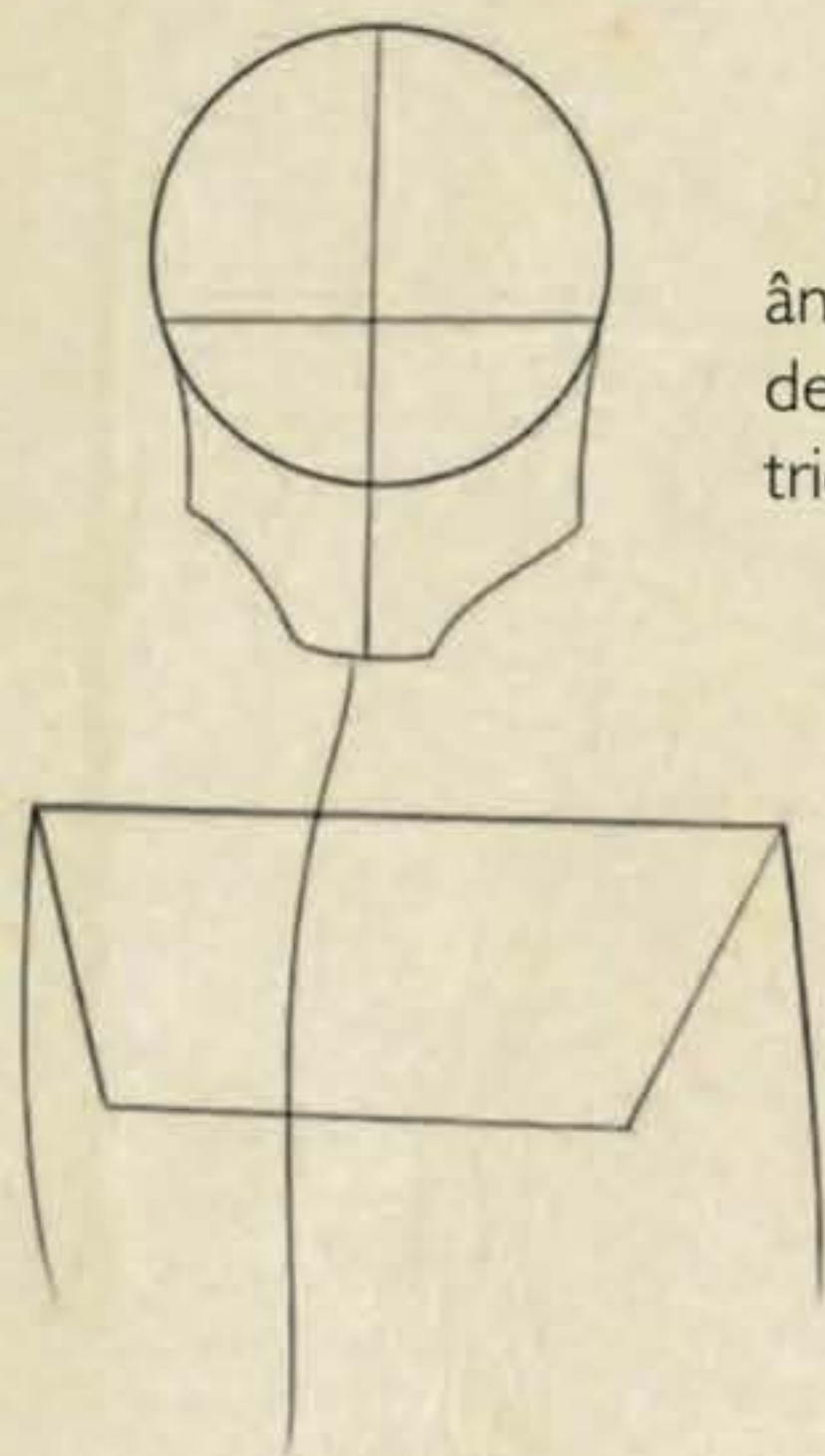
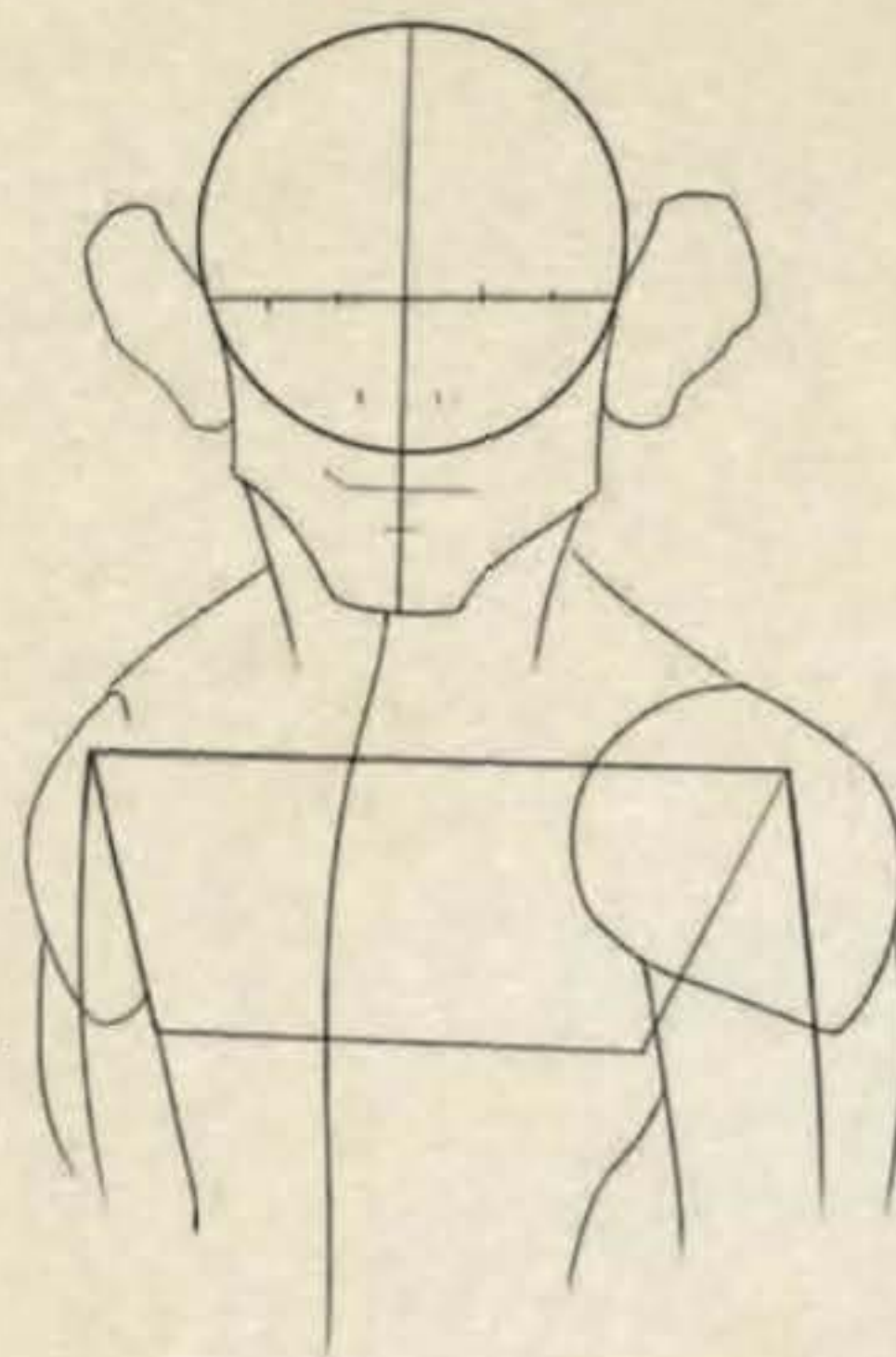
4- Defina algumas marcações de luz e sombra para começar a finalizar. Detalhe os elementos como os olhos e o cabelo, por exemplo.

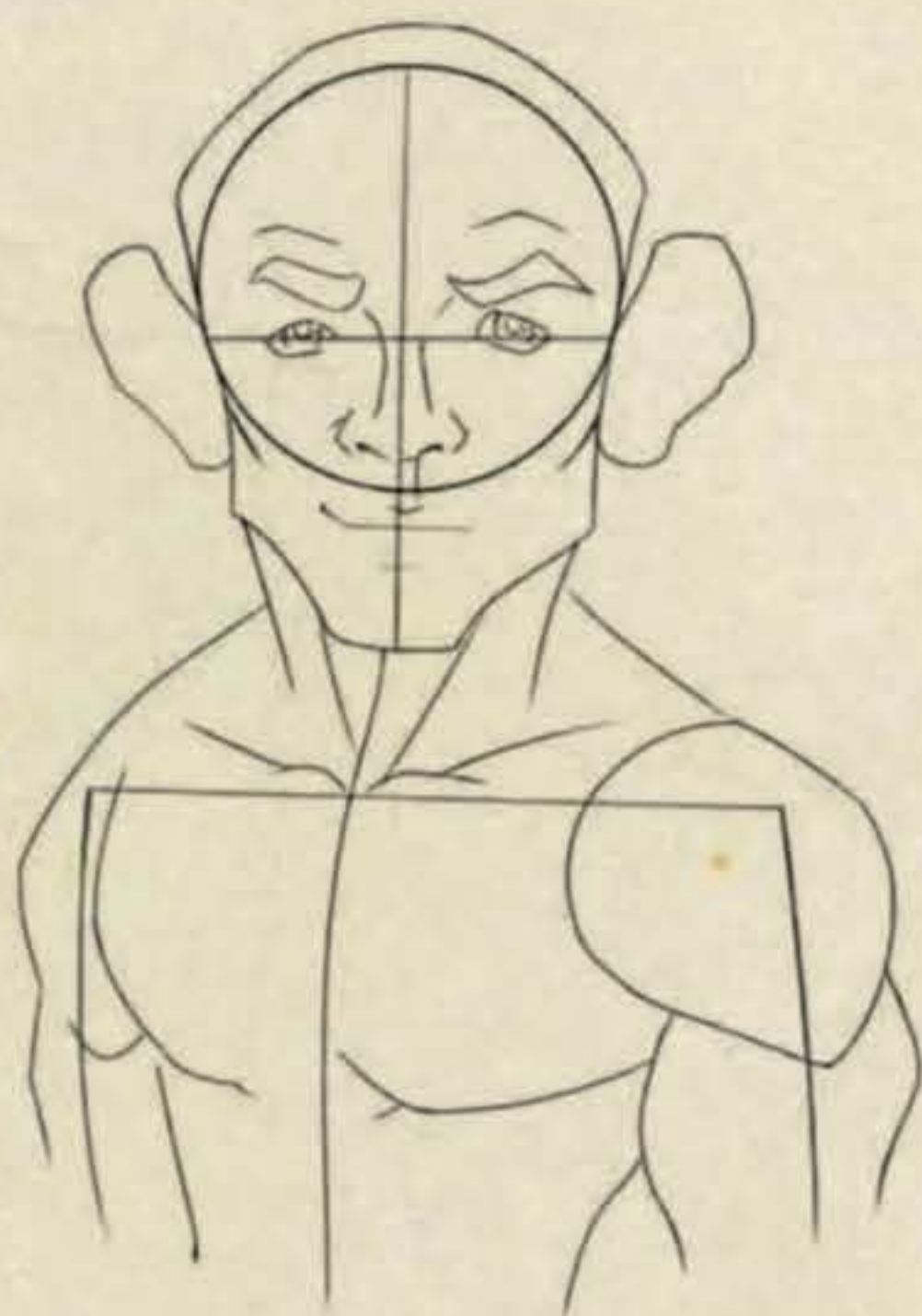
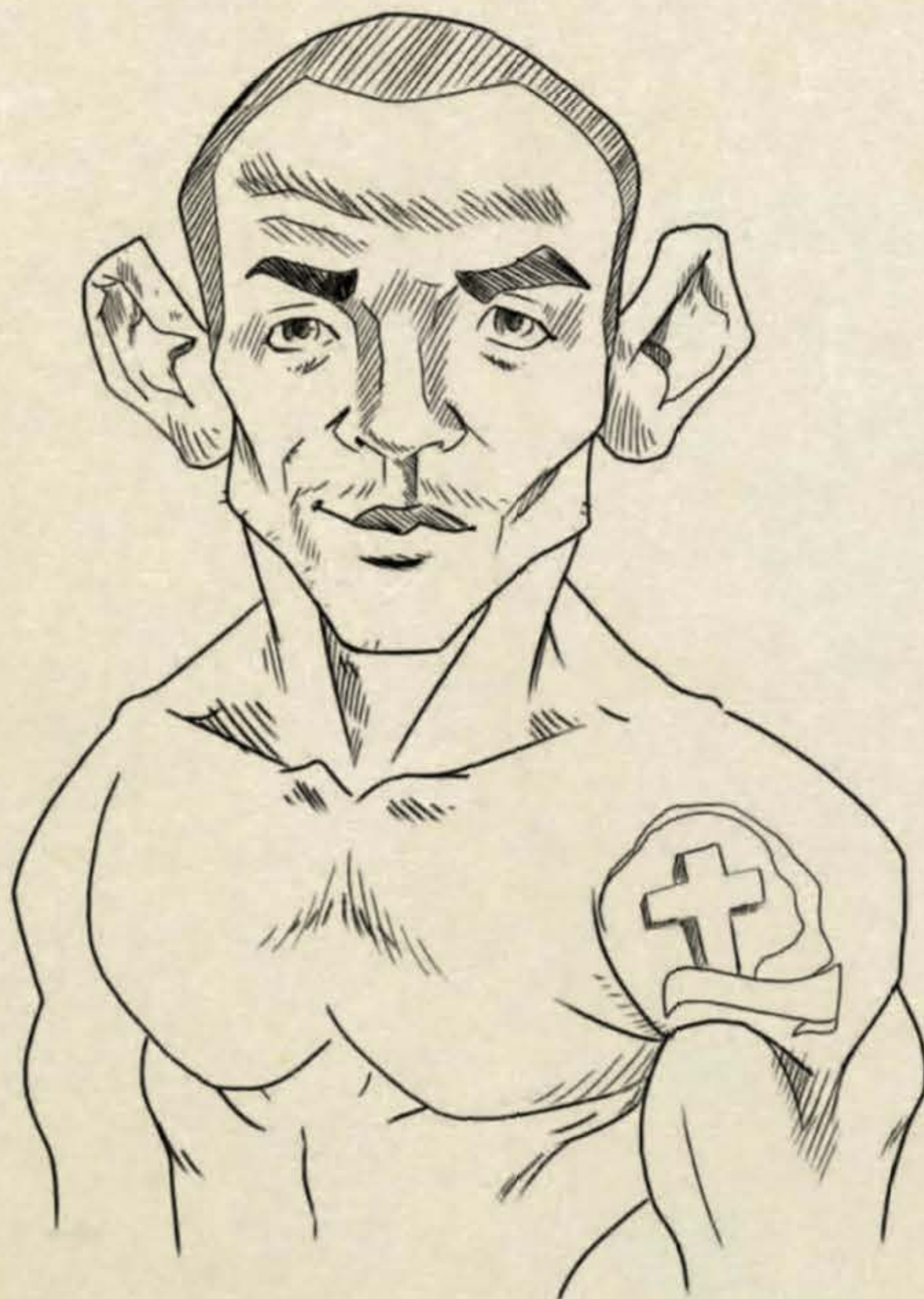
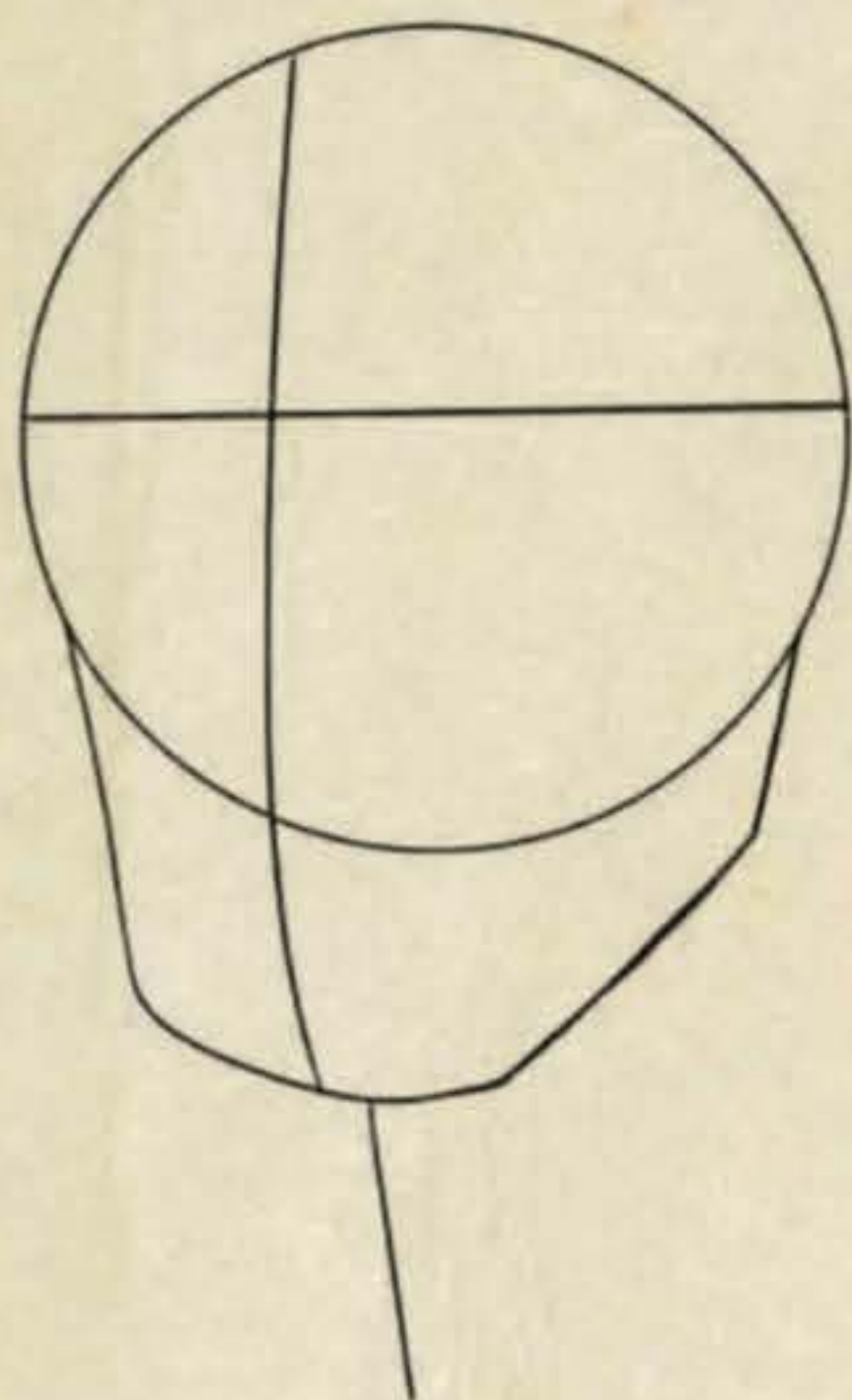
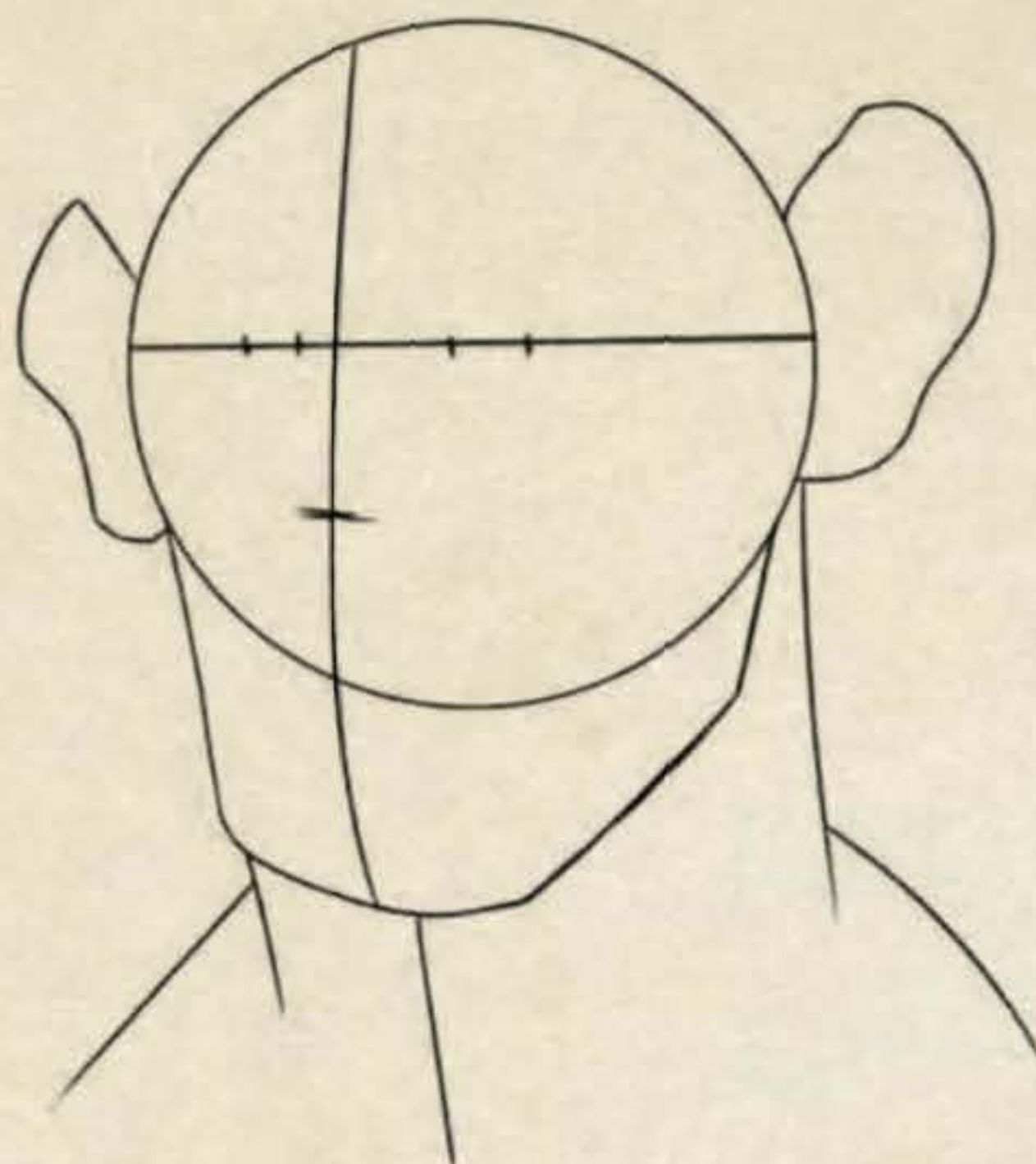
5- Para finalizar, trabalhe bem nas luzes e sombras. Para isso, você pode utilizar uma borracha para colocar focos de luz. A luz e a sombra dão noção de volume e textura.

1- Inicie pelo aramado. Ele dará a posição do desenho e algumas articulações. Pode-se, também, algumas medidas principais.

2- Agora coloque alguns volumes principais. Veja como é importante colocar as figuras geométricas.

3- Nesse passo, você pode incluir alguns elementos como os olhos, a boca e o cabelo. Pode, também, começar a separar os dedos das mãos, porém, sem muito acabamento.

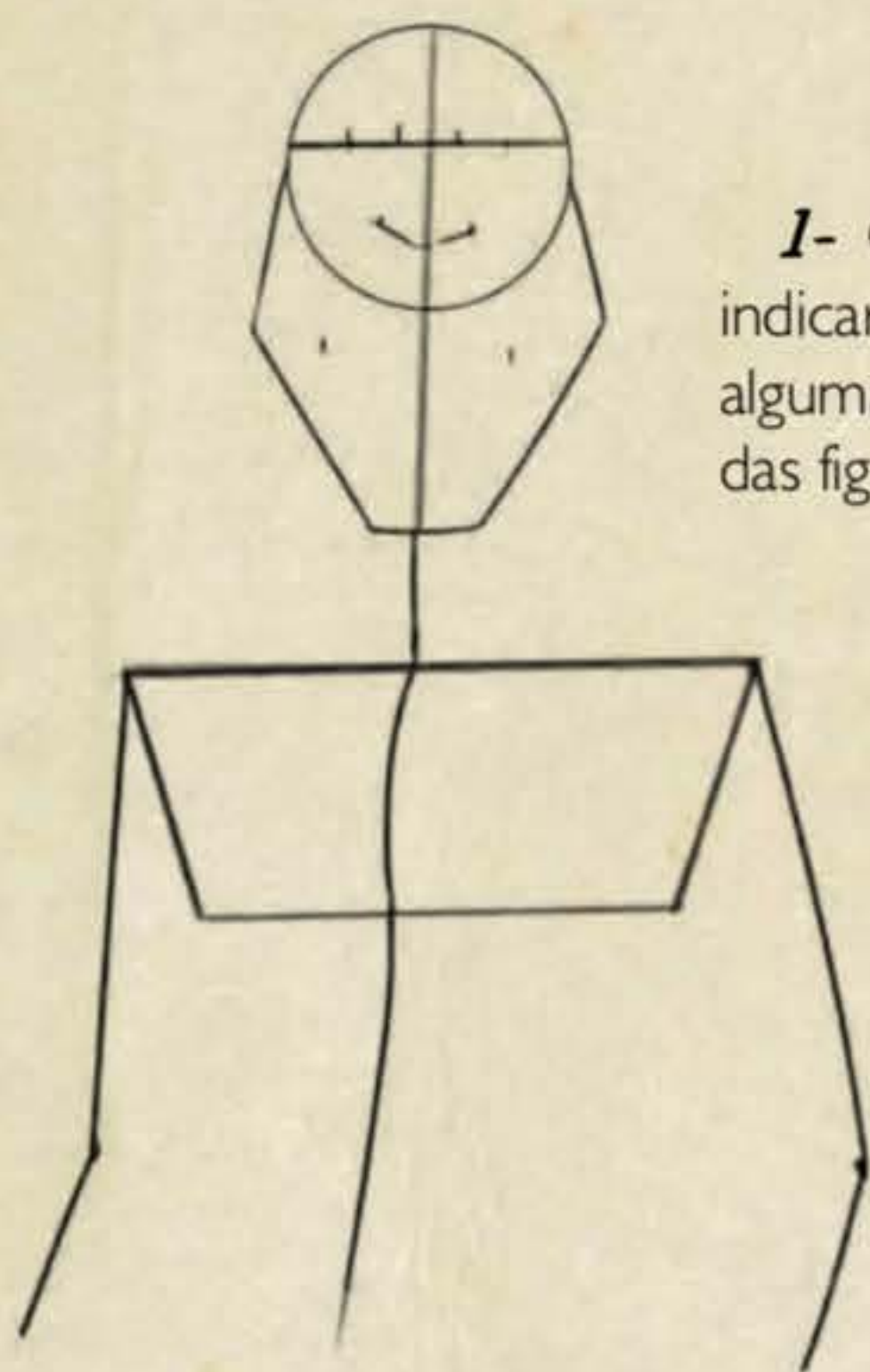
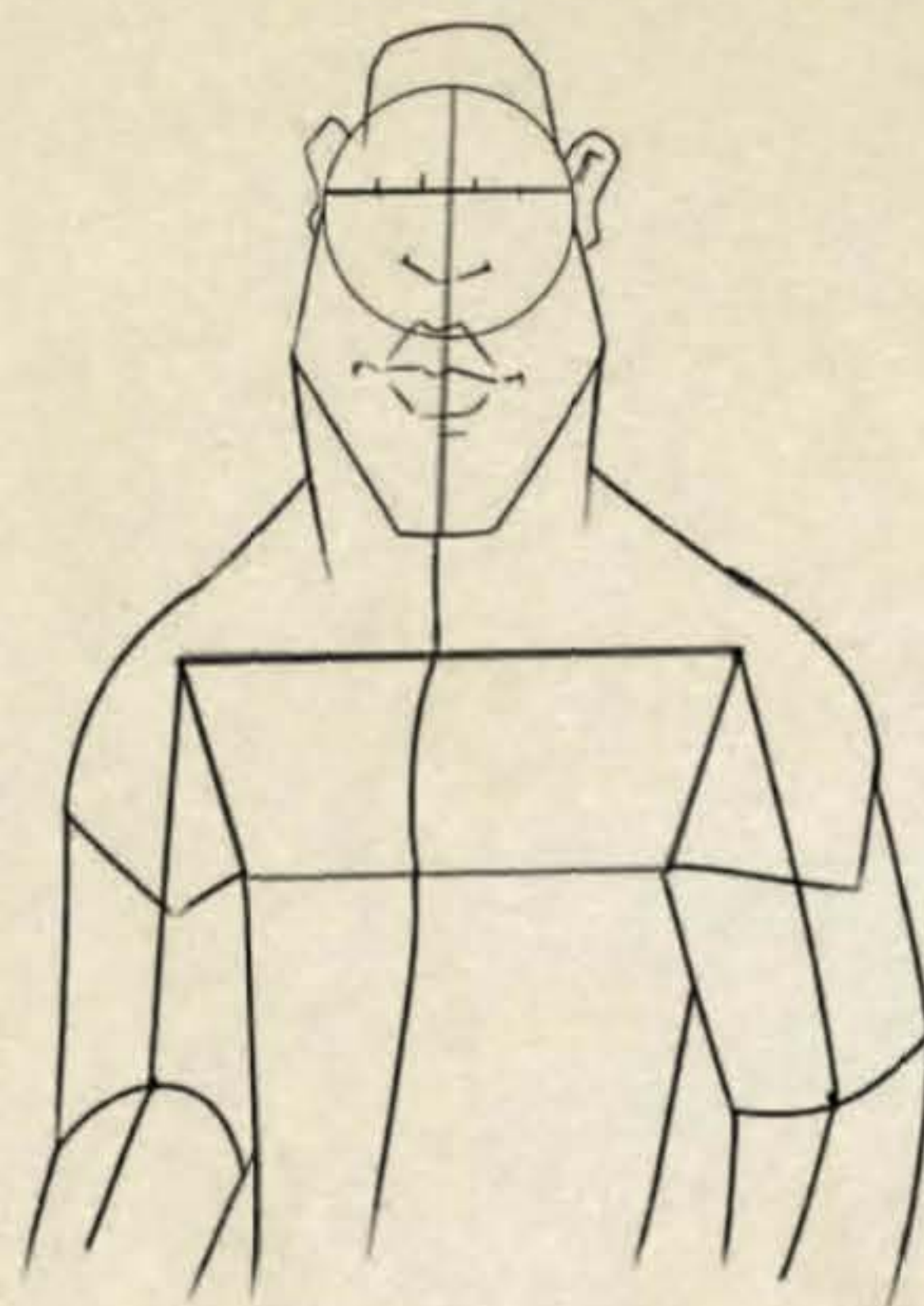
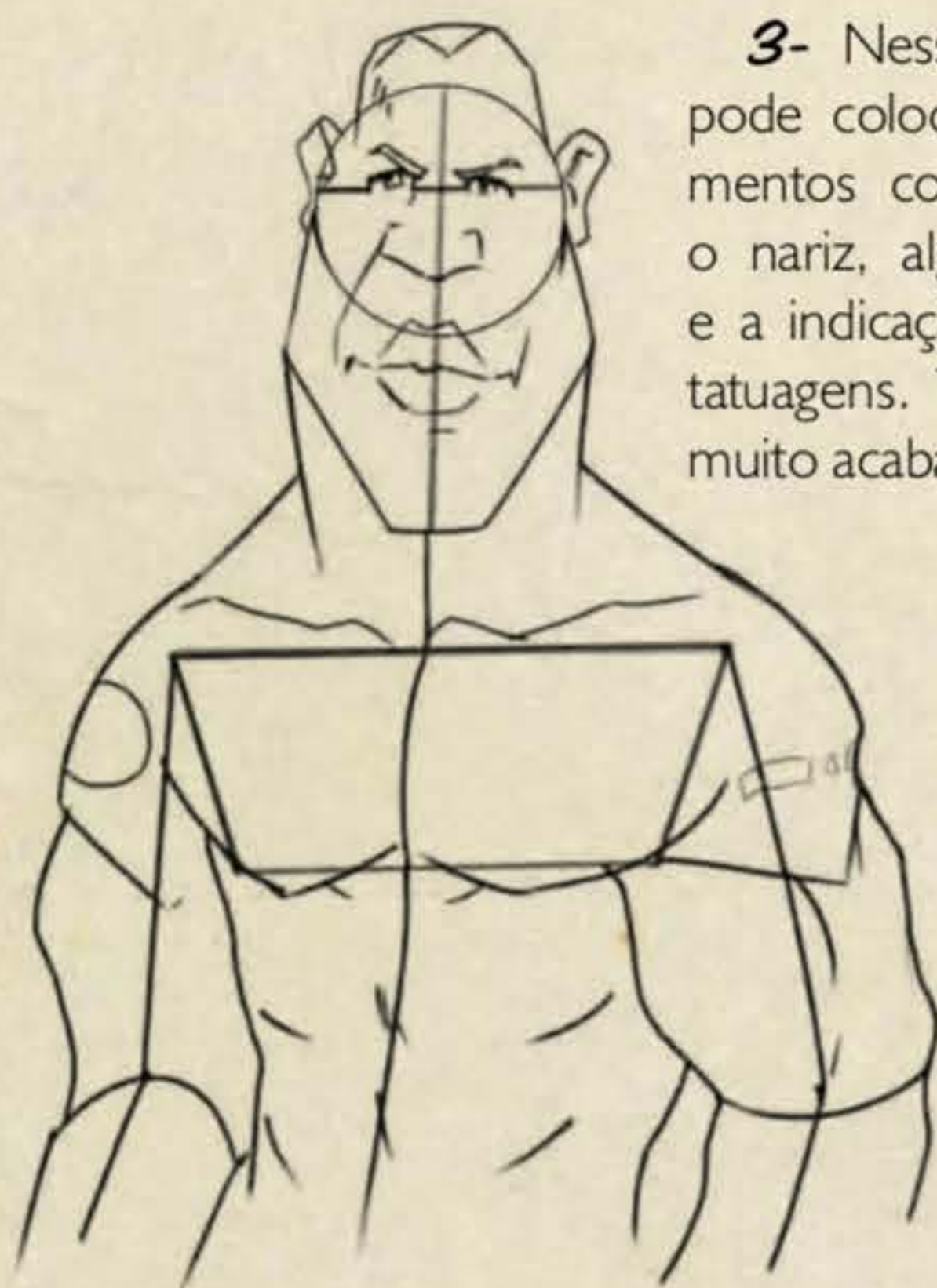
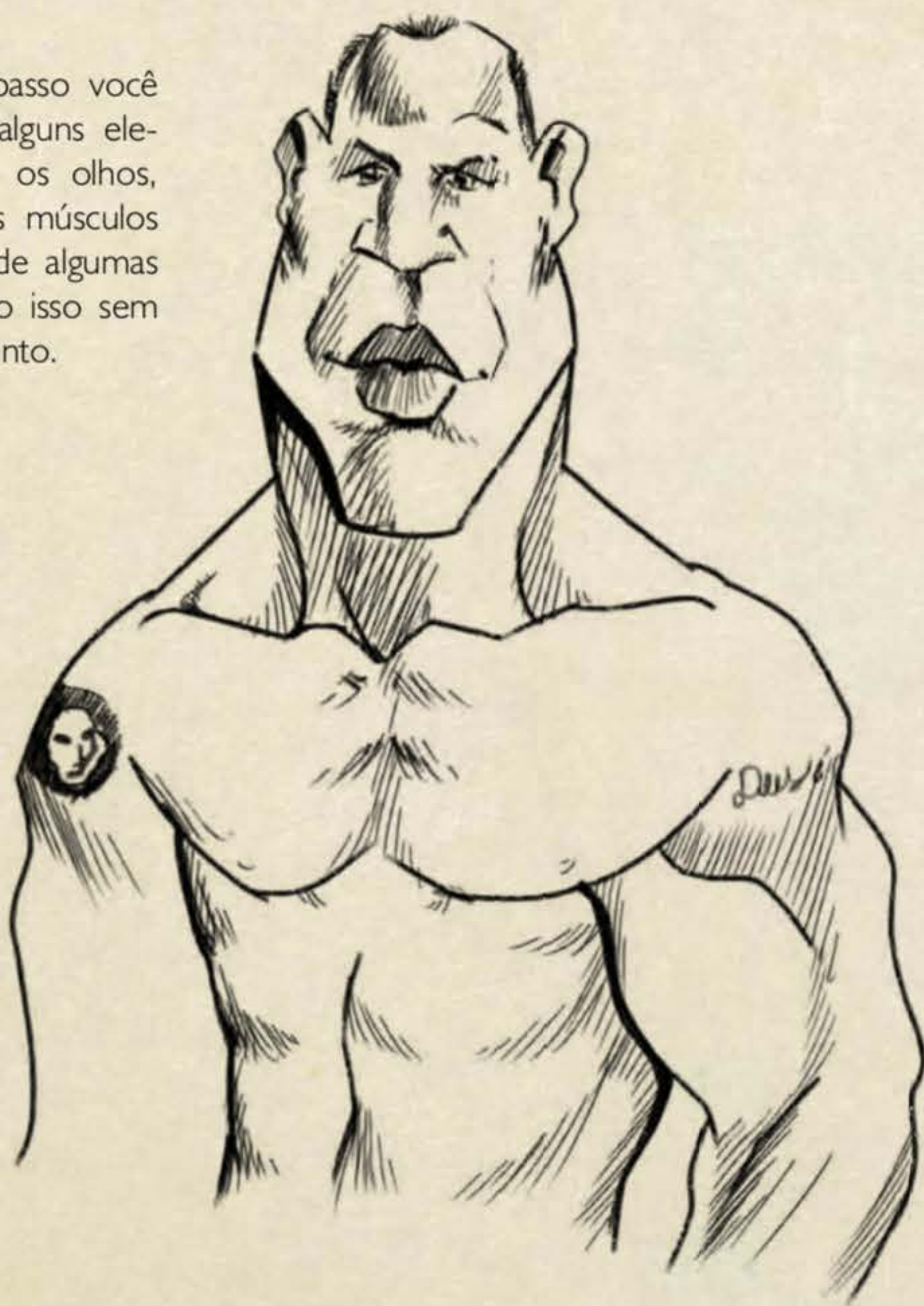
4- Finalize o seu desenho, indicando onde ficarão as luzes e sombras. Comece a definir, também, as roupas.

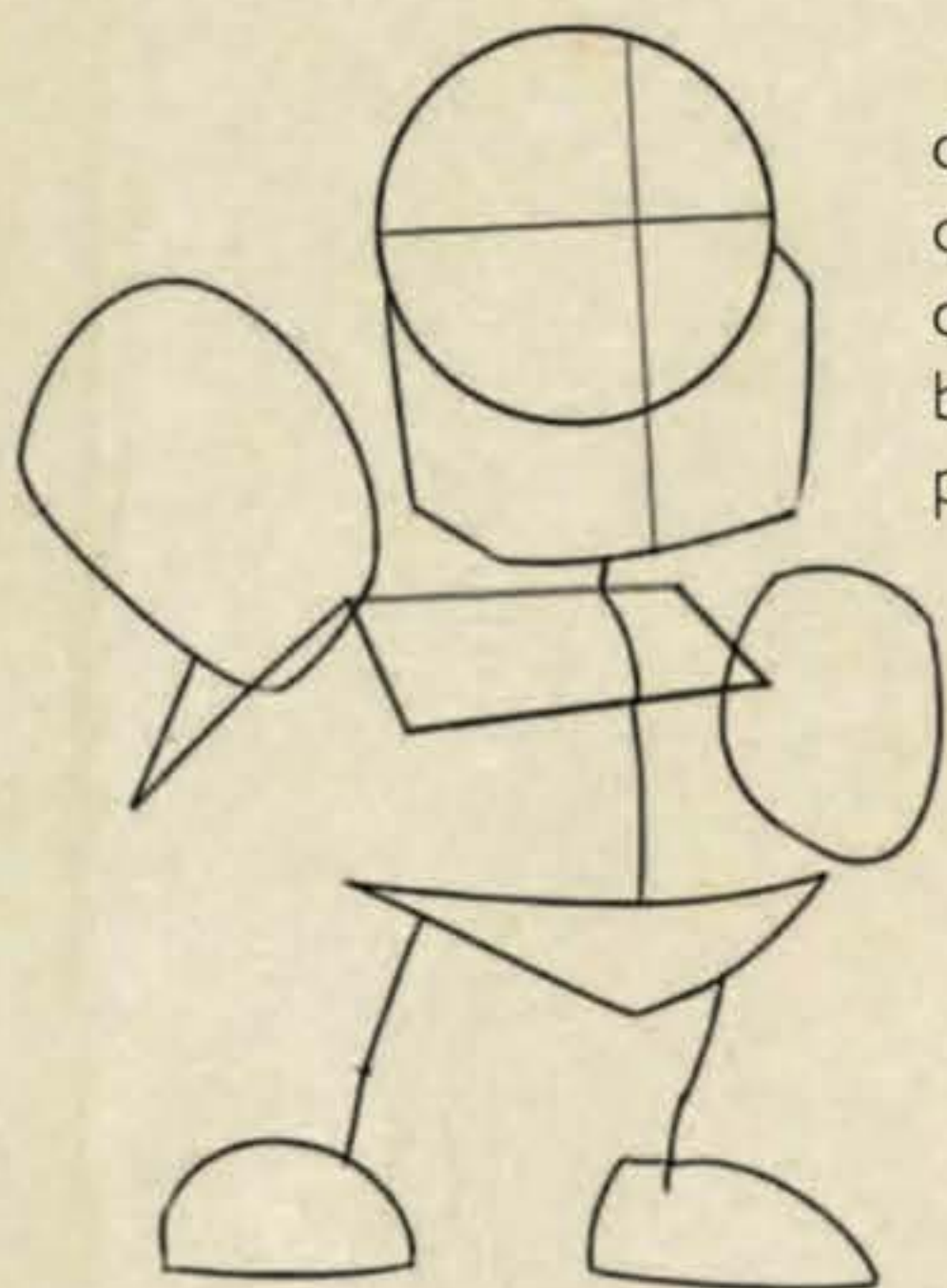
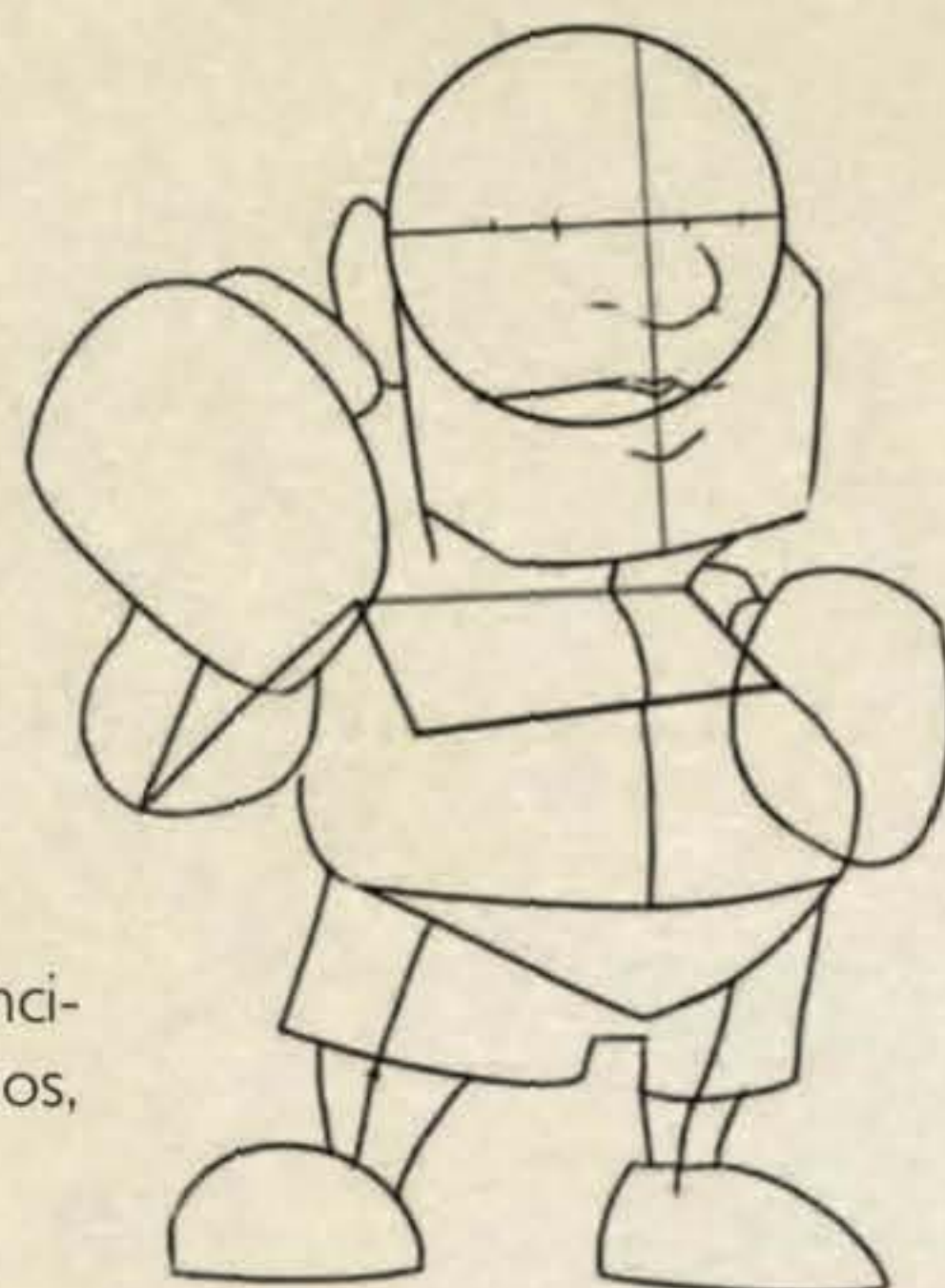
5- Para finalizar, lembre-se de que as cores podem dar efeitos de luz e sombra e também de textura. Faça um cenário que lembre o local onde a atleta luta, como no exemplo.

1- Faça o aramado. Ele define os ângulos principais e a posição do desenho. Algumas dormas geométricas ajudam nesse passo.

2- Comece a colocar os volumes principais e algumas medidas, como a dos olhos e do nariz.

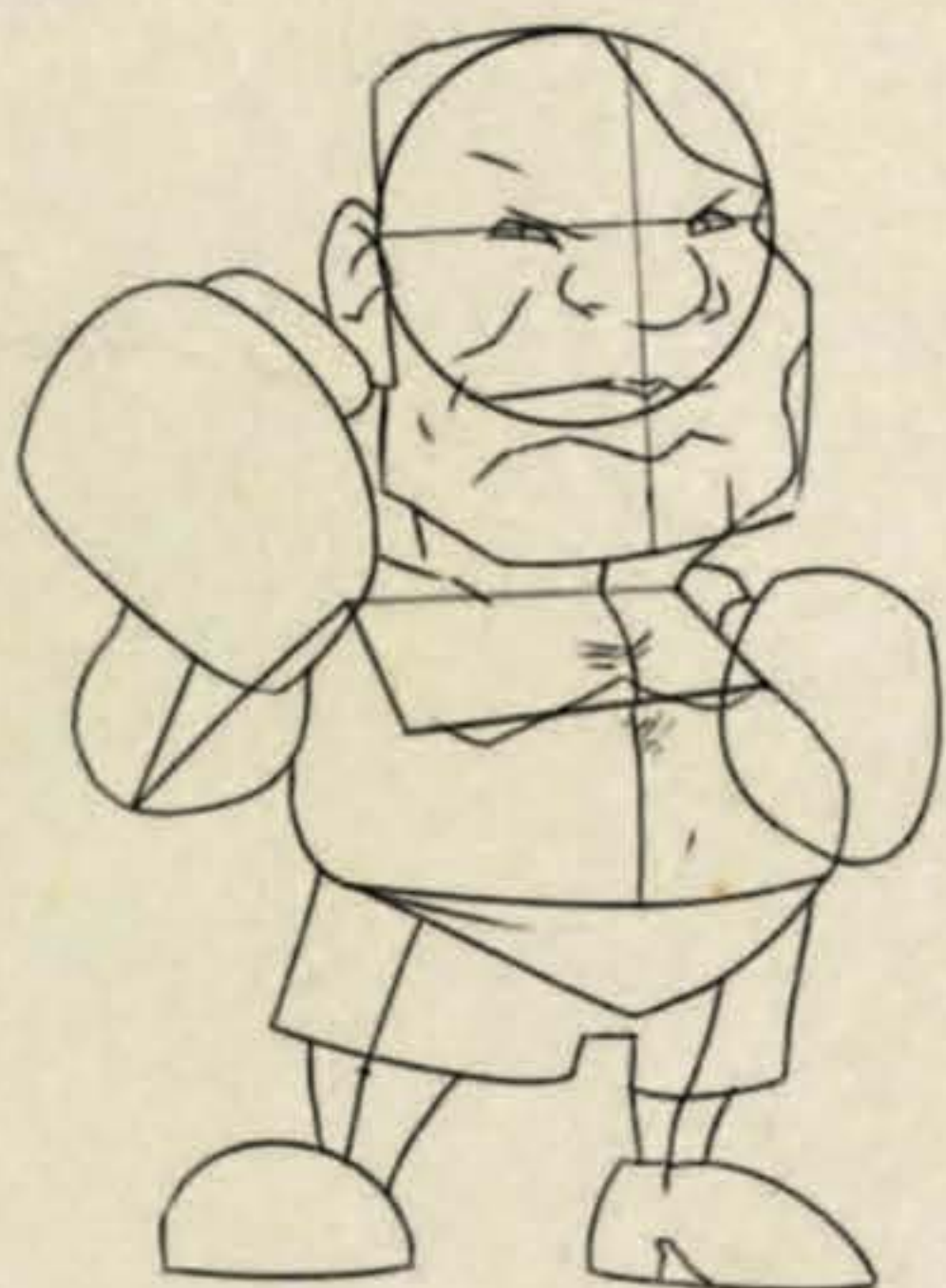
3- Comece a transformar o volume em corpo. Coloque alguns elementos como o peito e os músculos; no rosto, os olhos e o nariz. Trace, também, o cabelo.

4- Defina as luzes e sombras para começar a finalizar. Nesse caso, podemos já colocar a tatuagem e detalhar os elementos como os olhos.

5- Para finalizar, você pode definir elementos que antes não apareciam, como a barba, os detalhes nas orelhas, as fibras dos músculos e a sombra da tatuagem. Não se esqueça do cabelo.

1- Faça o aramado para definir a posição do desenho e onde ficarão os elementos.

2- Alguns volumes e elementos já começam a aparecer nesse passo, como as orelhas.

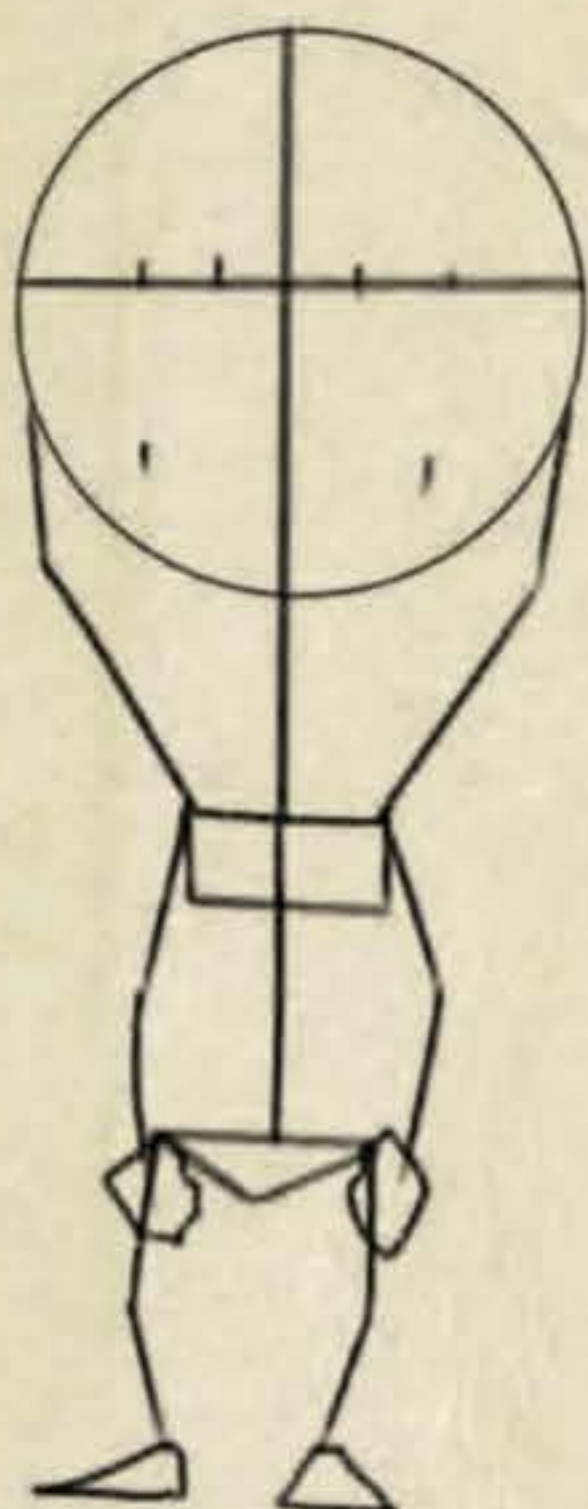
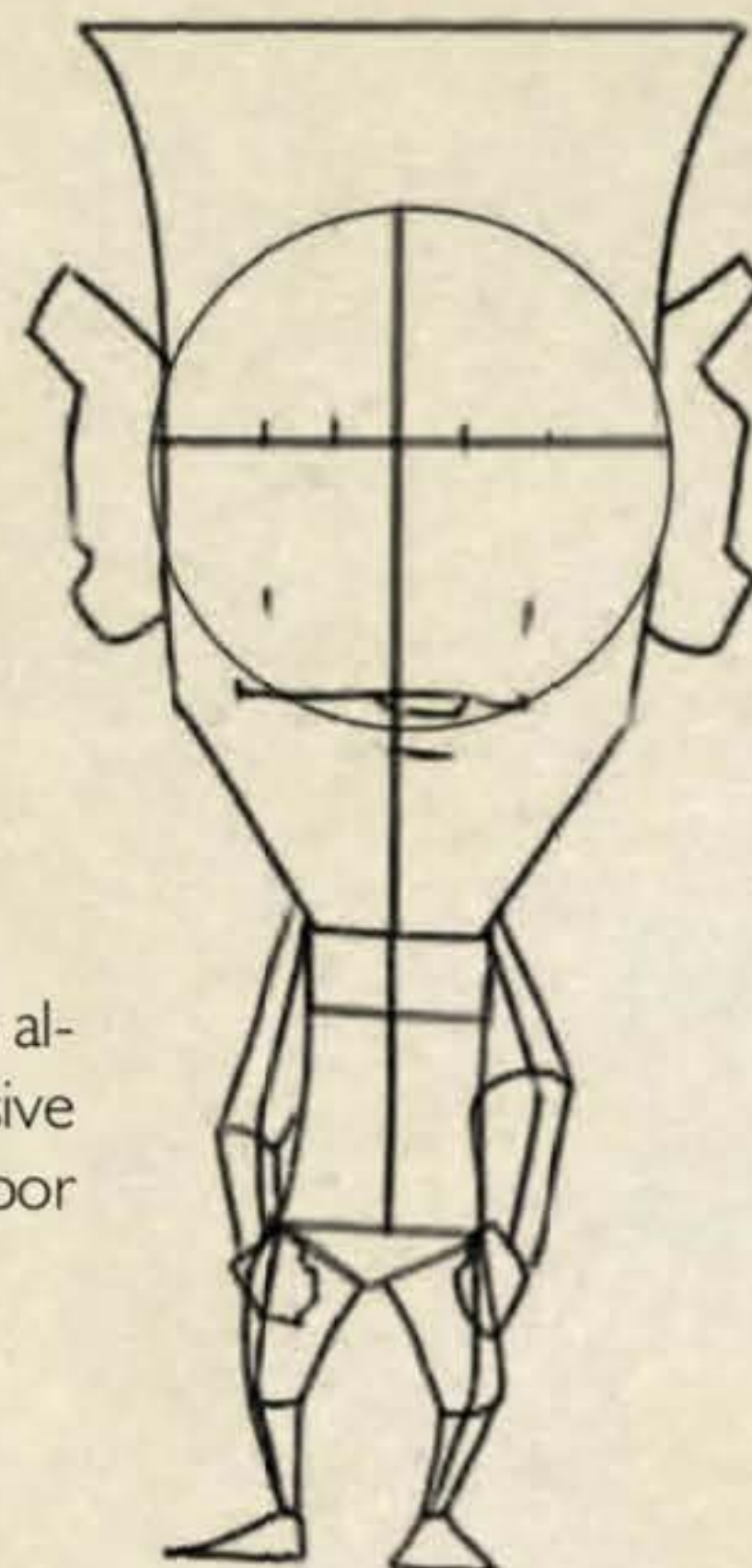
3- Insira alguns elementos como os olhos, o nariz, a boca e o cabelo. Defina, ainda, os locais de alguns músculos.

4- Defina a s luzes e as sombras. Já se pode colocar também os detalhes da orelha e definir melhor o cabelo e os músculos, para começar a finalizar.

5- No caso de uma caricatura em preto e branco você pode trabalhar bem a luz e a sombra. Para finalizar, é possível utilizar uma borracha para definir alguns focos de luz.

1- Comece pelo aramado. Ele indicará a posição do desenho e algumas articulações. Note o uso das figuras geométricas.

2- Insira alguns volumes gerais. Podem aparecer, também, elementos como as orelhas e algumas medidas.

3- Nesse passo você pode colocar alguns elementos como os olhos, o nariz, alguns músculos e a indicação de algumas tatuagens. Tudo isso sem muito acabamento.

4- Agora você ja pode começar a se preparar para finalizar. Coloque as luzes e sombras, defina as tatuagens, faça os detalhes dos olhos, das orelhas e do cabelo também. Apague as linhas de construção.

5- Para finalizar, você pode trabalhar bem as luzes e sombras. Lembre-se de que você pode dar efeitos de volume e textura com as cores.

1- Comece pelo aramado. Ele definirá a posição do caricaturado e alguns ângulos das articulações. Repare também nas figuras geométricas para montar o aramado.

2- Insira alguns volumes principais e medidas como as dos olhos, do nariz e o volume da orelha.

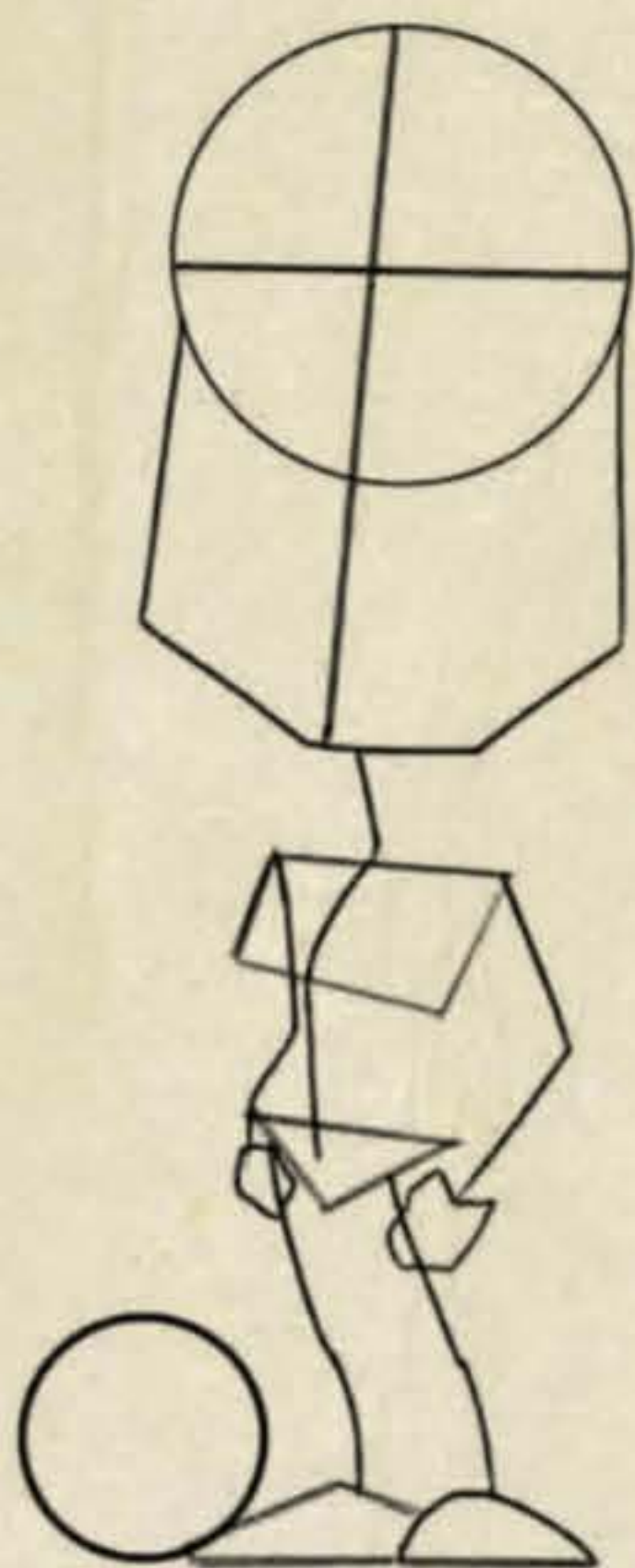
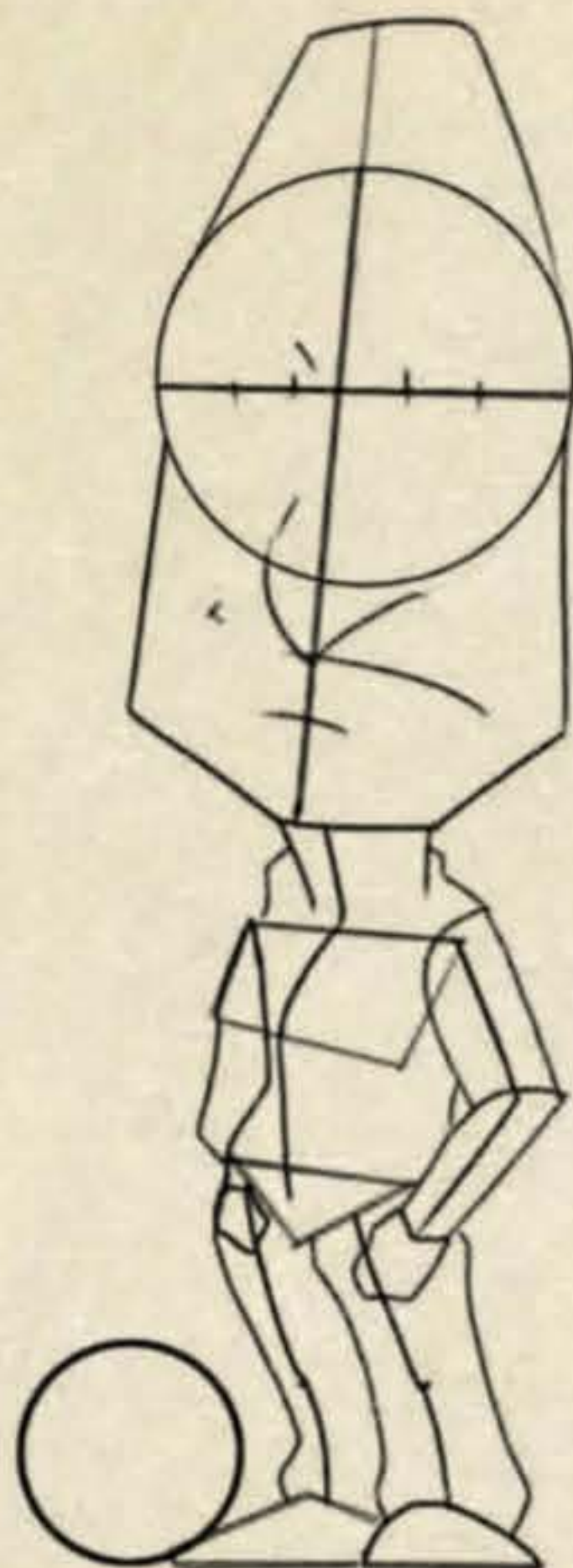
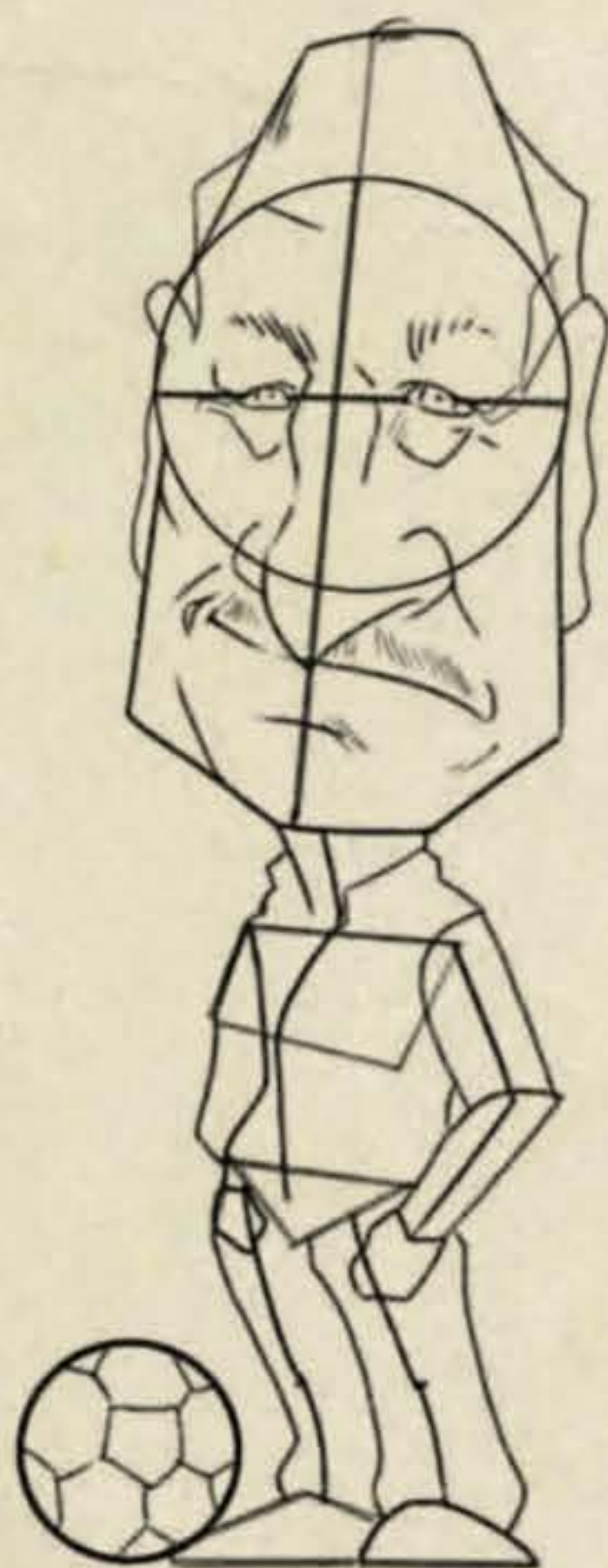
3- Insira elementos como os olhos, a boca, o nariz e alguns músculos, como os do queixo, porém, sem muito acabamento.

4- Insira elementos externos como a roupa e o bigode, que antes não tinha sido desenhado, além de alguns detalhes como o umbigo e os mamilos. Defina onde será a luz e as sombras.

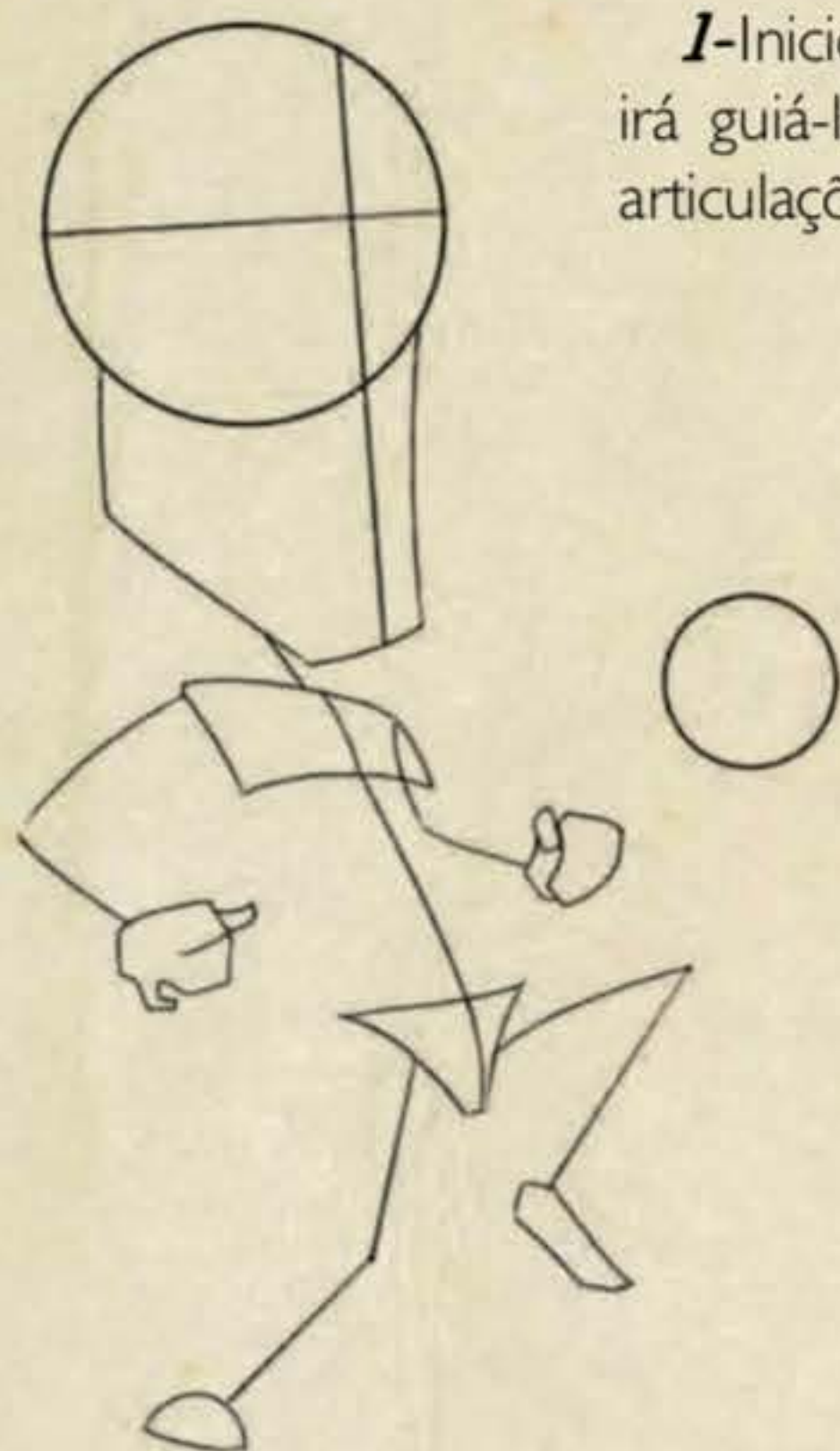
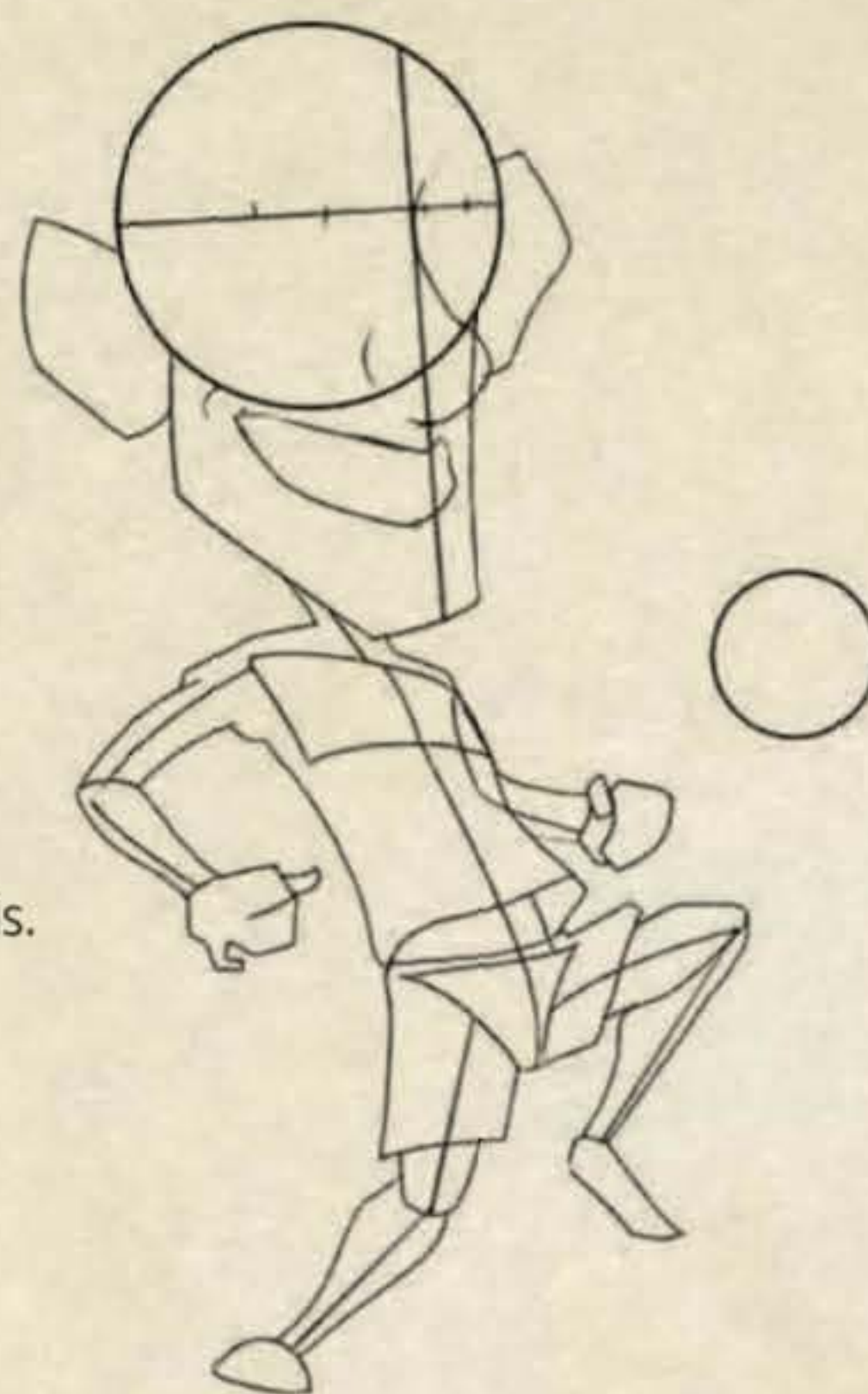
5- Para finalizar, nunca se esqueça de apagar as linhas de construção. Sempre que necessário, use a borracha para definir seu foco de luz. Esse detalhe ajuda a deixar o desenho mais realista.

1- Comece pelo aramado e algumas figuras geométricas. Esse passo é importante para colocar a posição do seu desenho.

2- Agora você pode colocar alguns volumes principais, inclusive fazer a distorção da cabeça, por exemplo.

3- Inclua alguns elementos, como os do rosto: a boca, o nariz e os olhos. Esboce as roupas do caricaturado. Inclua, também, elementos externos, como a bola.

4- Comece a finalizar demarcando luzes e sombras, detalhando o cabelo e as roupas, bem como os elementos externos. Note a distorção das orelhas e do nariz. Apague as linhas de construção.

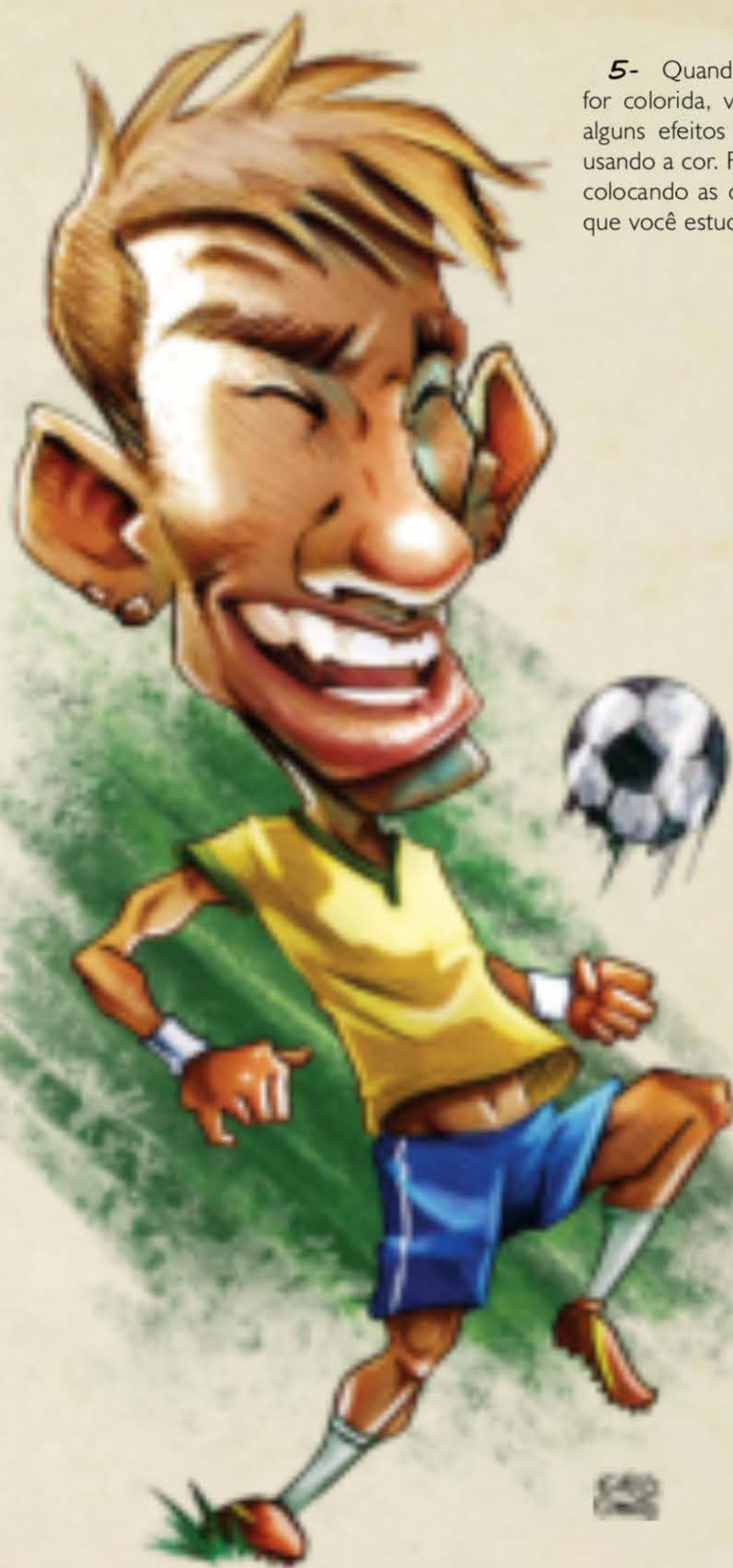
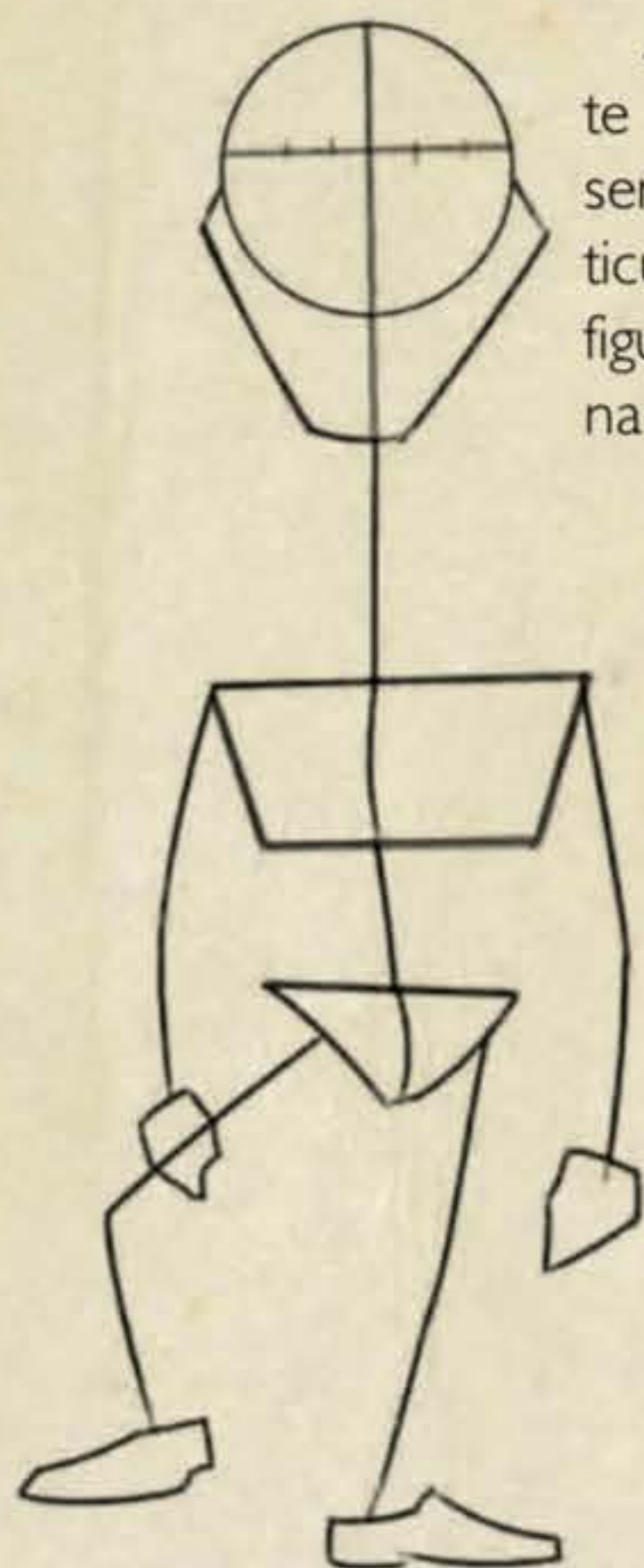
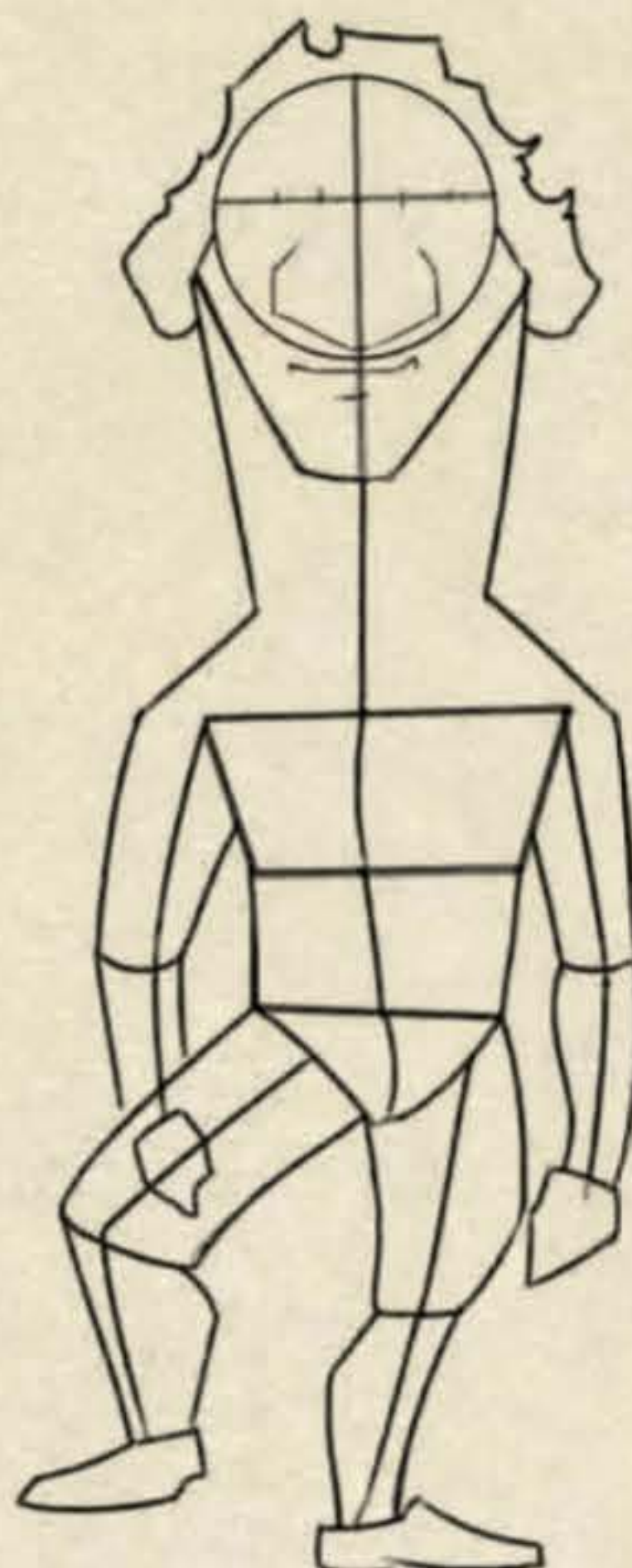
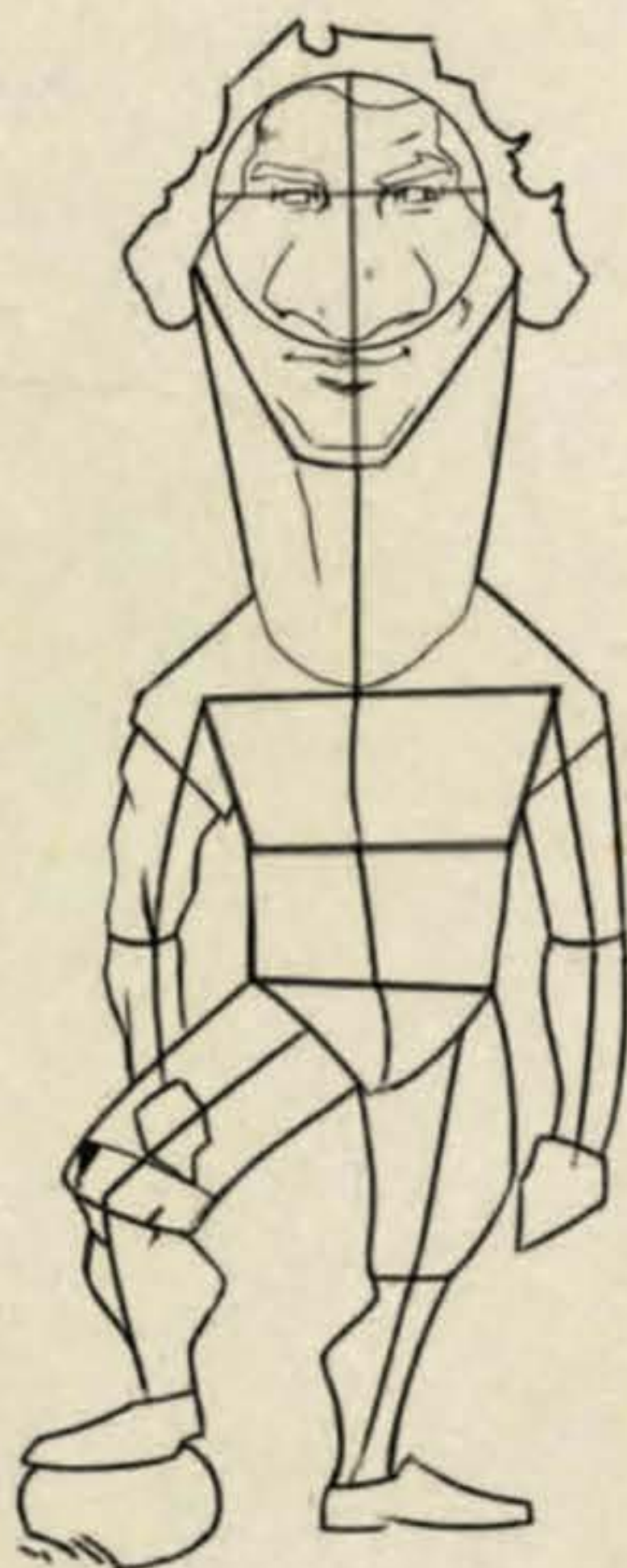
5- Para finalizar, trabalhe bem as luzes e sombras. Lembre-se de que você pode usar a borracha para fazer esses efeitos.

1- O aramado já indica a posição do caricaturado, podendo indicar, também, alguns elementos externos, como no exemplo, a bola.

2- Para esse passo, coloque os volumes gerais e grandes massas que formarão o corpo.

3- Insira alguns elementos como os olhos, o nariz e a orelha. Vá definindo os elementos externos, como a bola. Também pode se definir a cabeça.

4- Nesse passo você já pode definir a luz e a sombra para começar a finalizar o desenho. Detalhe o bigode, os olhos e a textura da orelha. Não se esqueça de detalhar, também, as roupas.

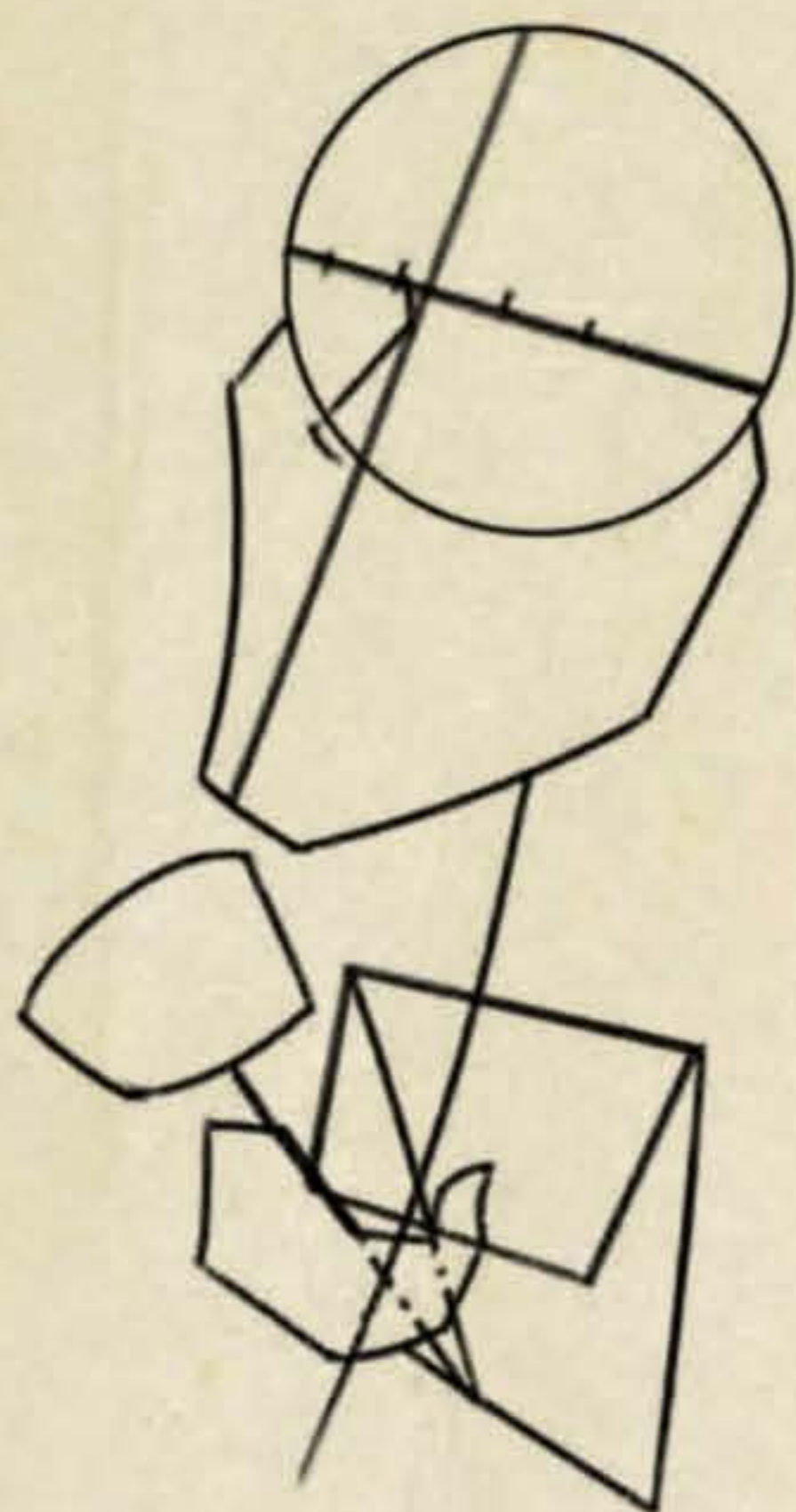
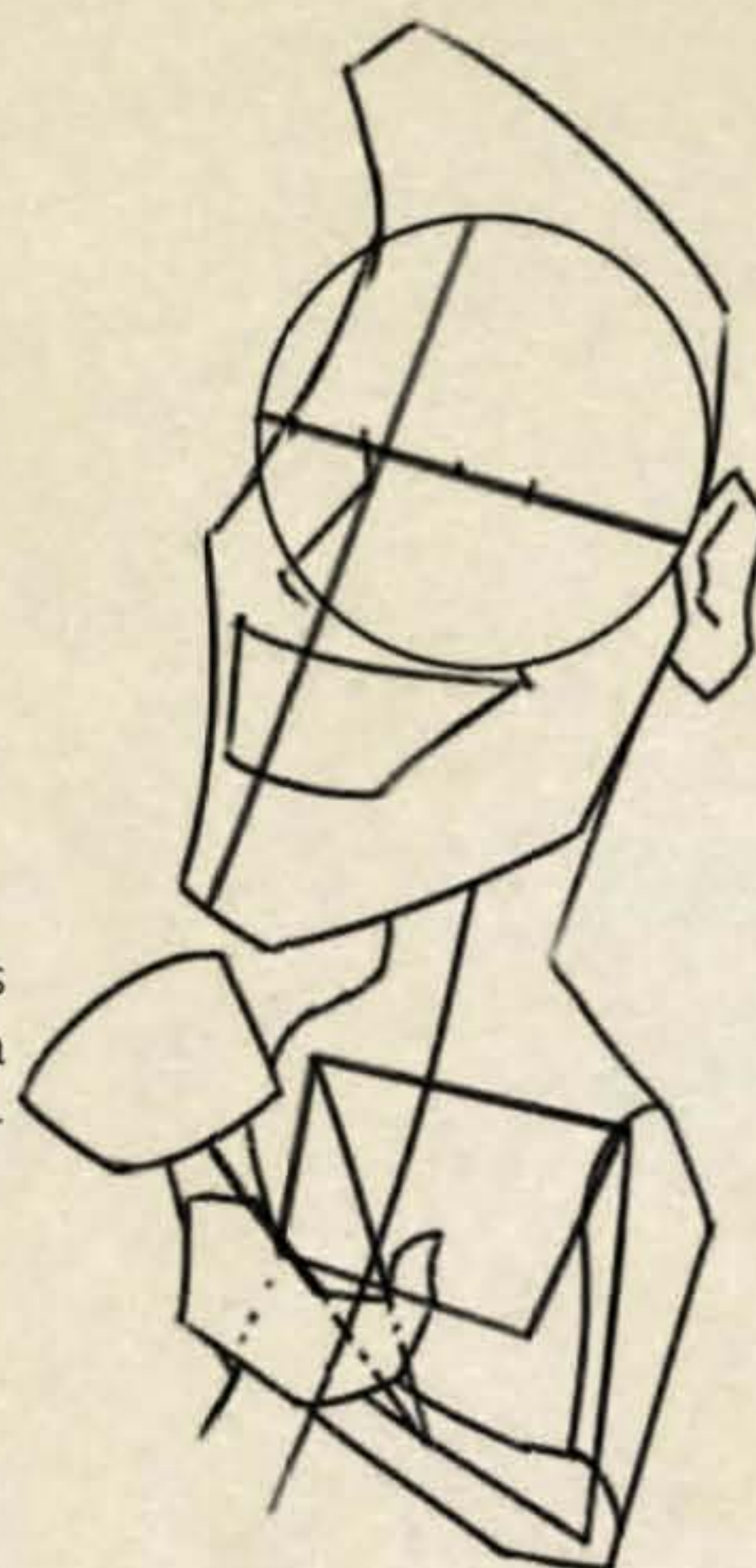
5- Trabalhe na luz e sombra. Note que, nas caricaturas coloridas, as sombras se definem pela mesma cor, mas num tom mais escuro. Estude, também, as cores dos olhos.

1-Inicie pelo aramado. Ele irá guiá-lo nas posições das articulações.

2- Insira os volumes principais.

3- Trace alguns elementos como os olhos, as orelhas, o nariz, a boca e o cabelo, porém, sem muito acabamento.

4- Defina onde ficarão as luzes e as sombras. Você pode colocar algumas linhas que indicam o movimento, como na bola, por exemplo. Não se esqueça do cabelo.

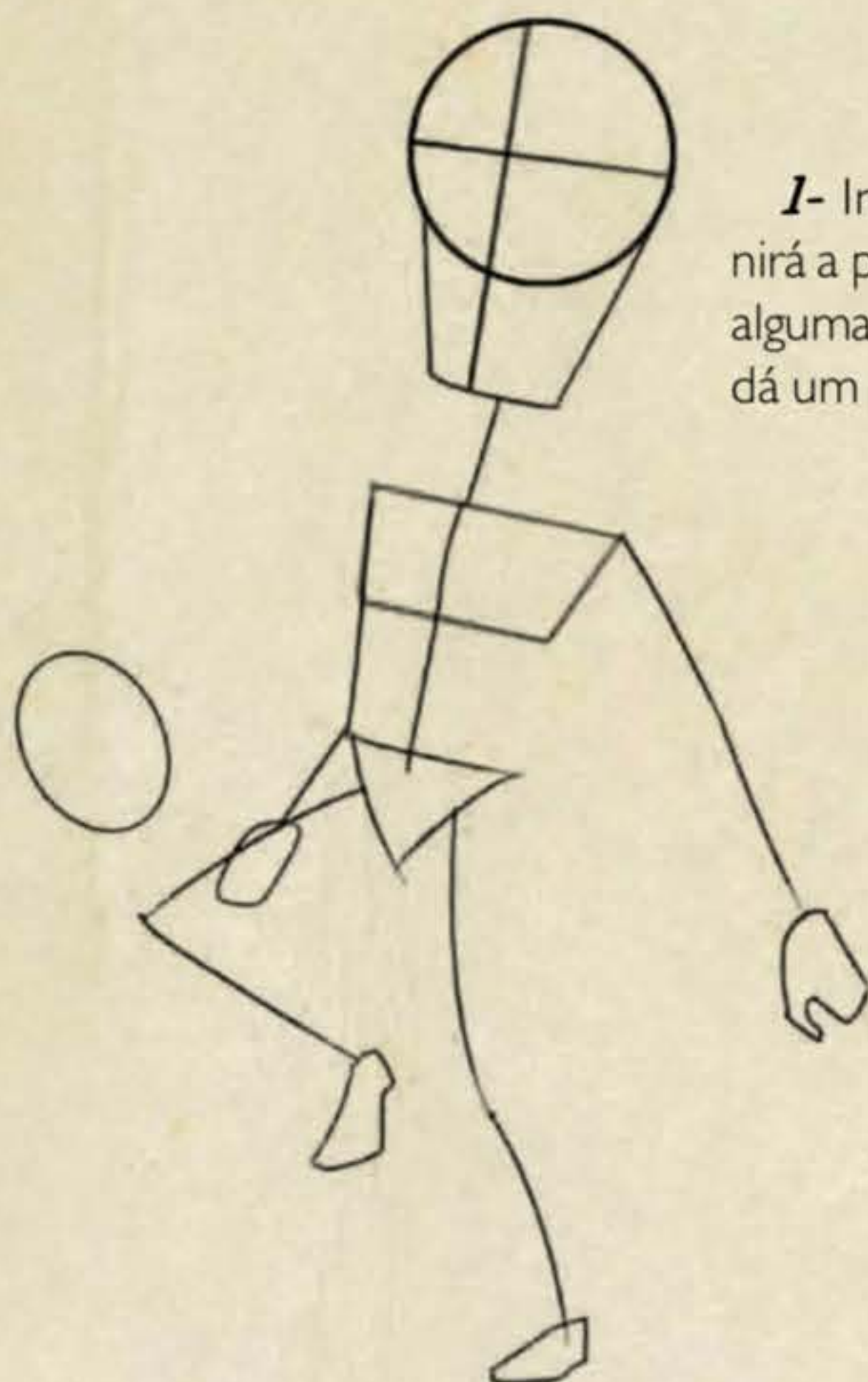
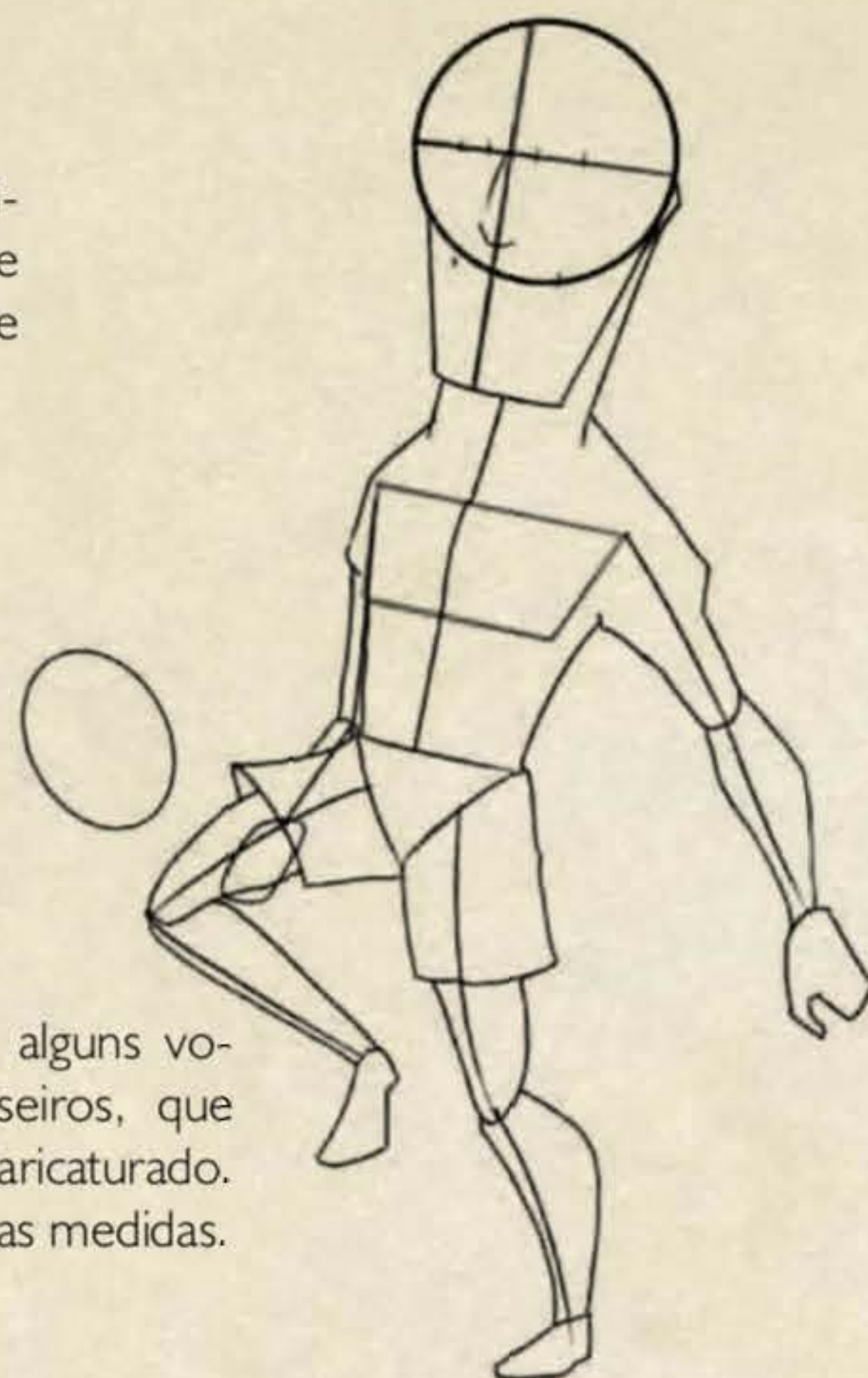
5- Quando sua caricatura for colorida, você pode colocar alguns efeitos de luz e sombra usando a cor. Finalize o desenho, colocando as cores do uniforme que você estudou.

1- Inicie pelo aramado. Ele te dará a posição do seu desenho, além de algumas articulações. Repare como as figuras geométricas ajudam na estrutura.

2- Acrescente alguns volumes gerais. Eles formarão o corpo do caricaturado. Veja que esses volumes seguem formas geométricas.

3- Agora, inclua alguns elementos, como os do rosto, incluindo o cabelo. Alguns elementos externos também podem ser incluídos, como a bola, por exemplo.

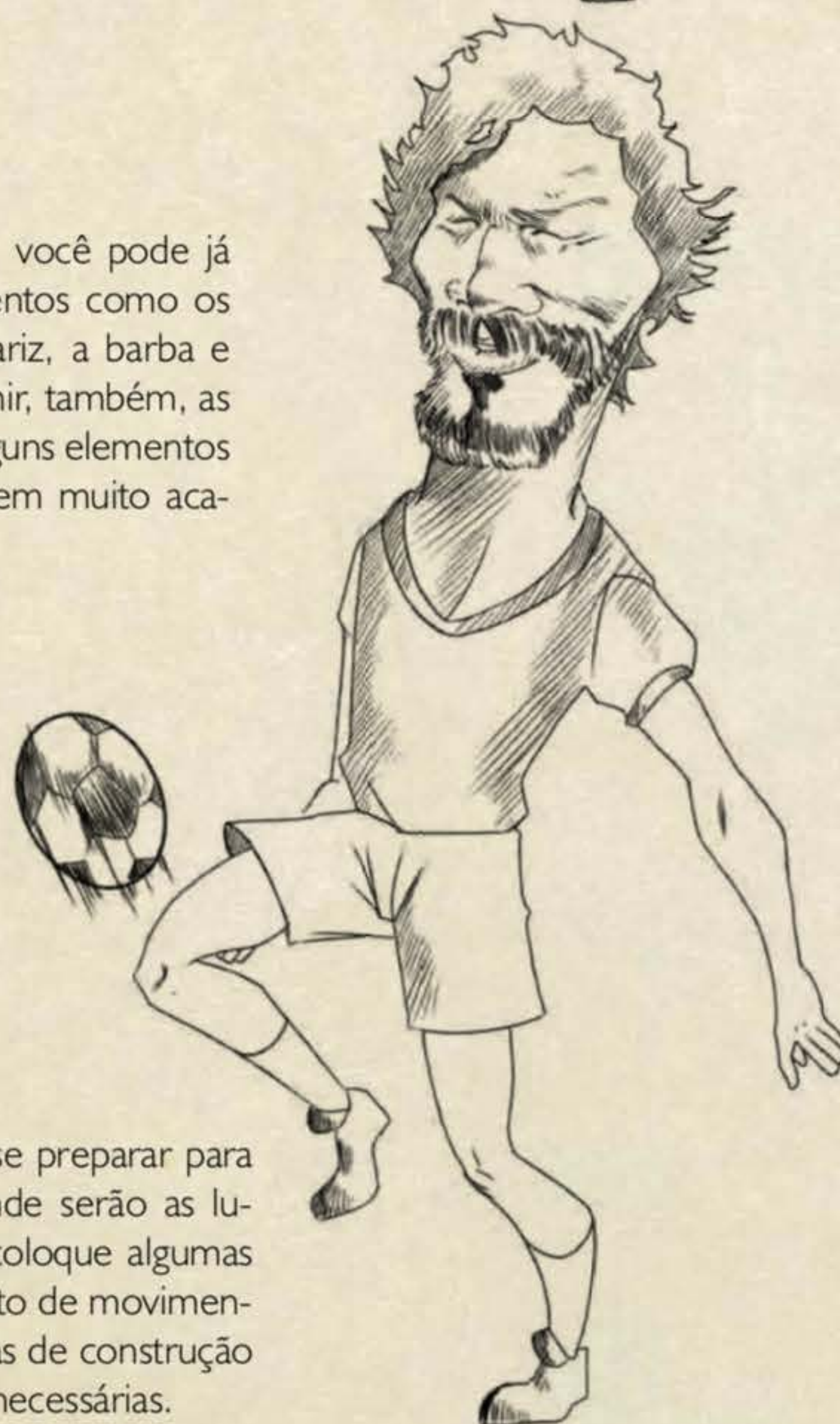
4- Comece a finalizar. Apague as linhas de construção e inclua as luzes e sombras, além dos detalhes das roupas pesquisadas sobre o caricaturado.

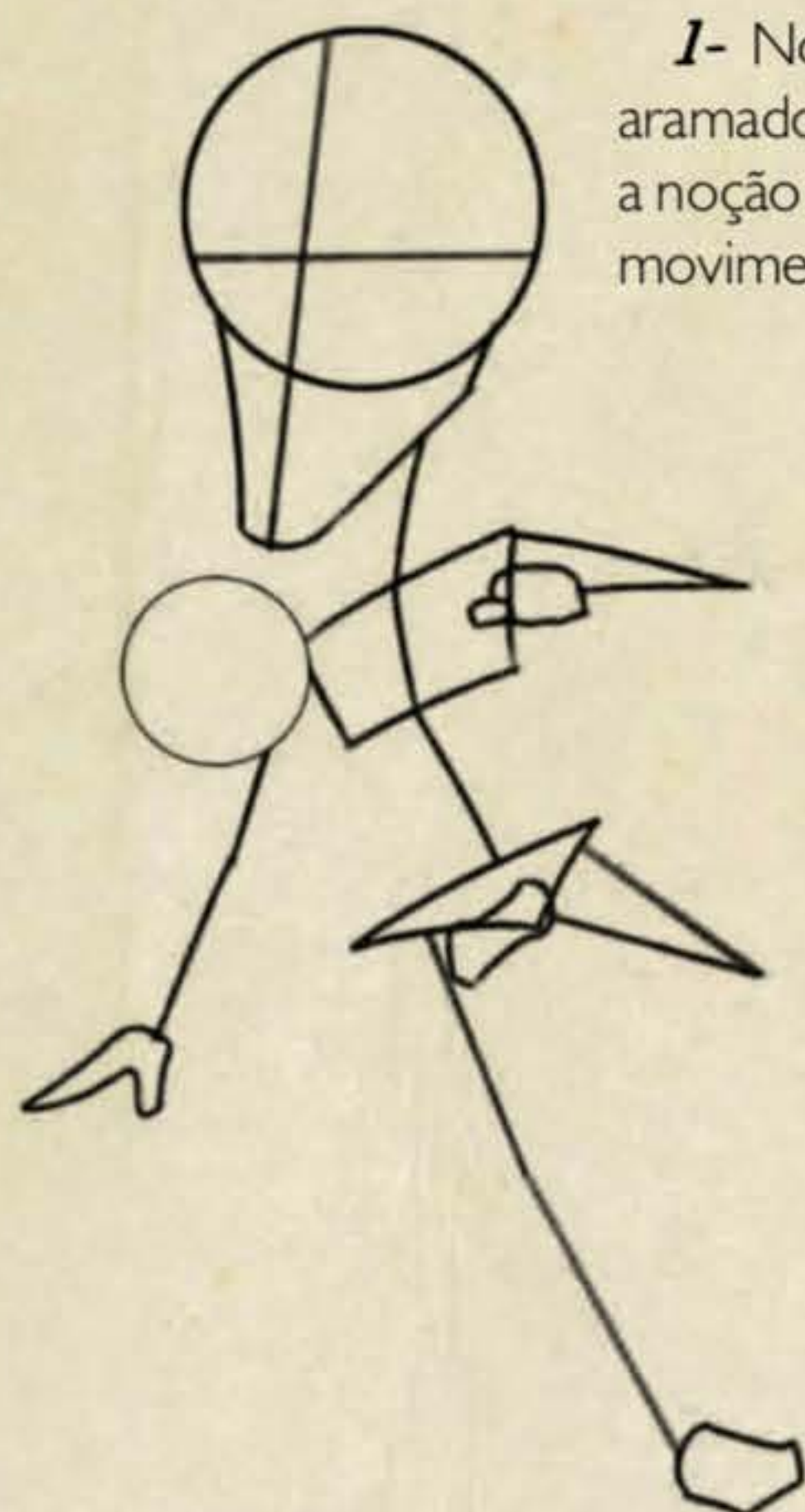
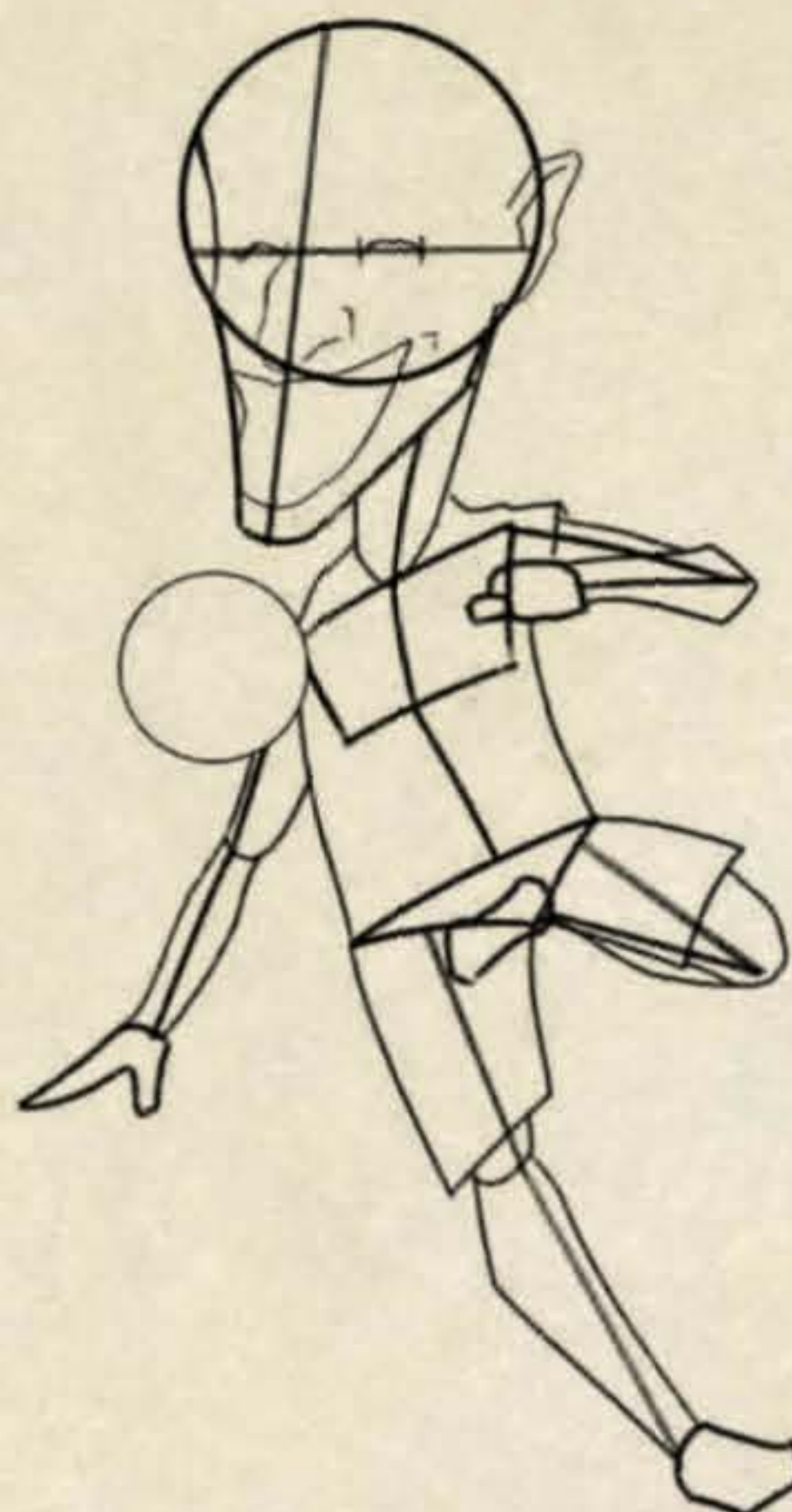
5- Para finalizar, trabalhe bem nas luzes e sombras, detalhe o cabelo e as roupas. Com as cores, você pode dar efeito de movimento (dos cabelos, por exemplo) e de textura.

1- Comece fazendo o aramado. Ele te dará a noção da posição do desenho e de algumas articulações. Você pode colocar a forma do rosto distorcido.

2- Acrescente alguns volumes principais, incluindo o cabelo e a orelha. Veja como as figuras geométricas guiam os volumes.

3- Inclua alguns elementos. Neste caso, foram traçados os dentes (do sorriso), bem característicos, os olhos, a coroa e a bola, além do nariz e das sobrancelhas.

4- Comece a finalizar o desenho. Demarque as luzes e sombras, notando que, com elas, você consegue fazer algumas texturas, como no cabelo, por exemplo. Fazendo linhas curvas, temos como resultado o cabelo crespo.

5- Para finalizar, lembre-se de que as cores também podem dar efeito de luz e sombra, além de textura. Ao definir as cores, estude bem o caricaturado.

1- Inicie pelo aramado. Ele definirá a posição do seu desenho e de algumas articulações. Note que ele dá um primeiro movimento.

2- Coloque agora, alguns volumes principais, grosseiros, que formarão o corpo do caricaturado. Aqui aparecerão algumas medidas.

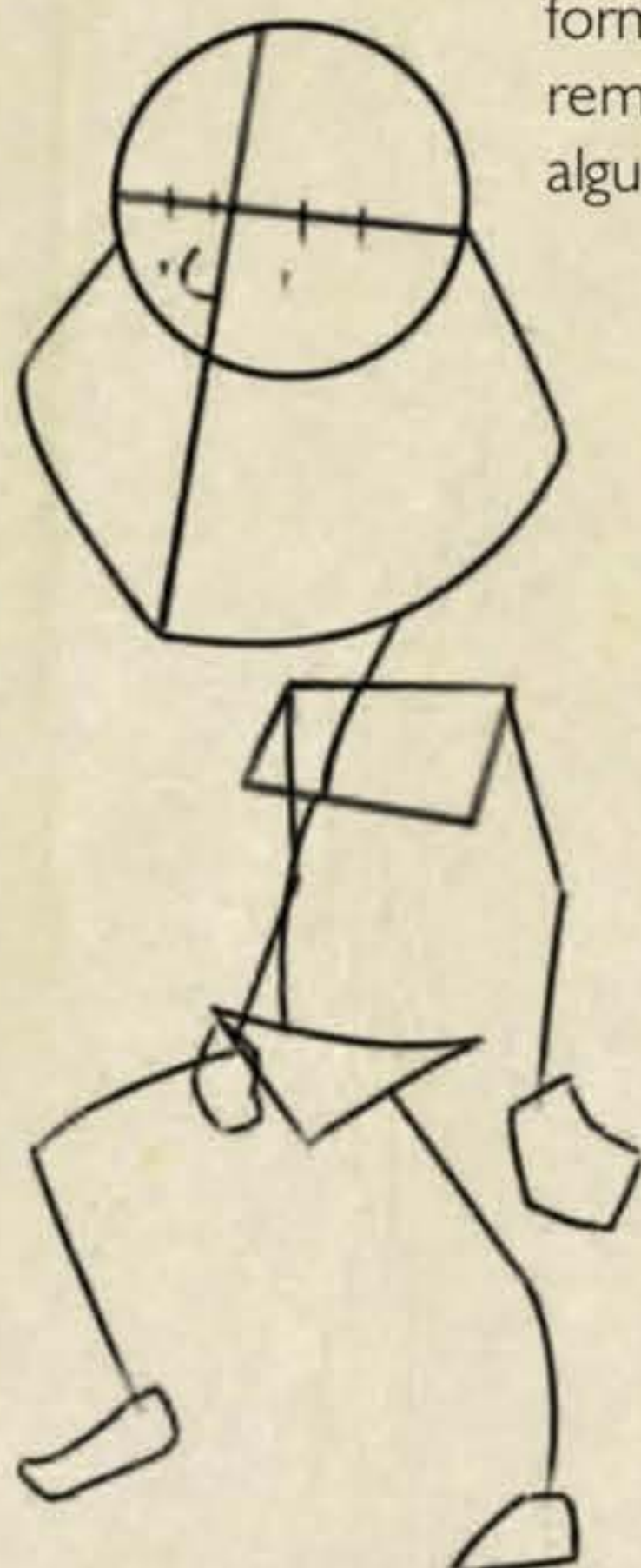
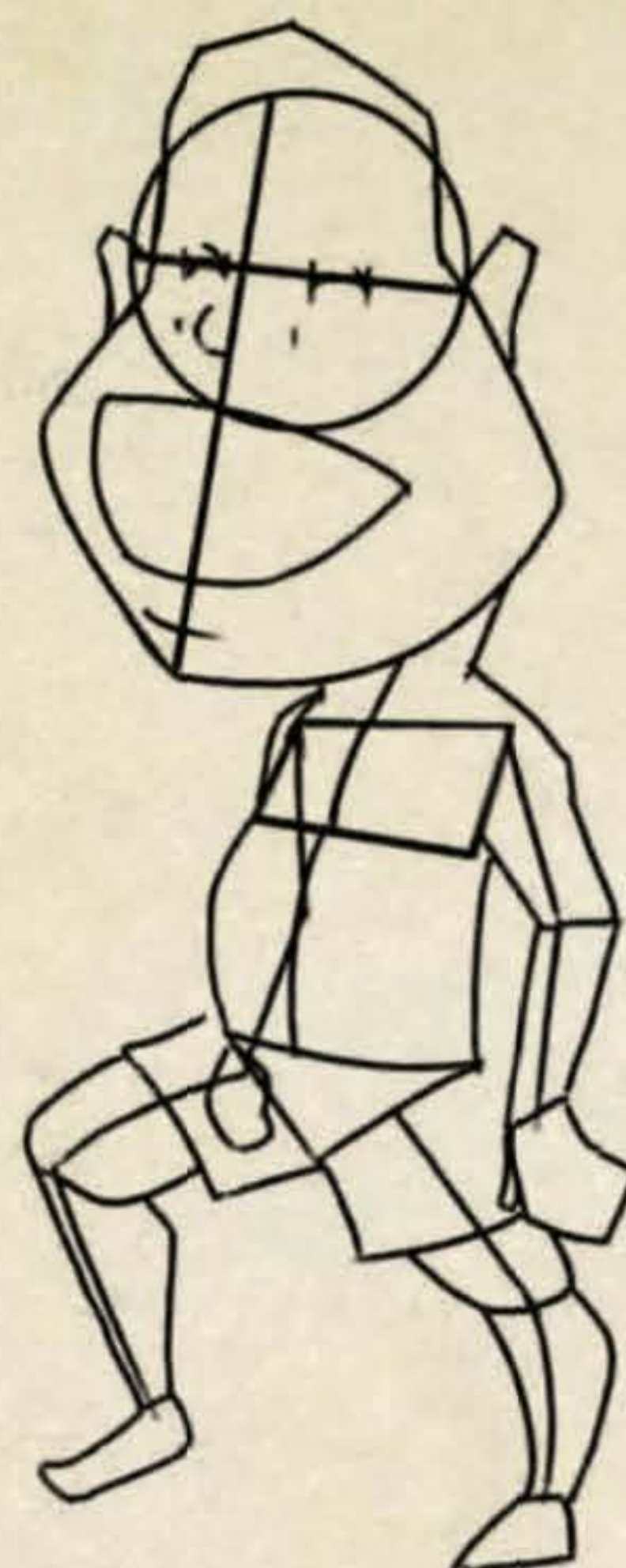
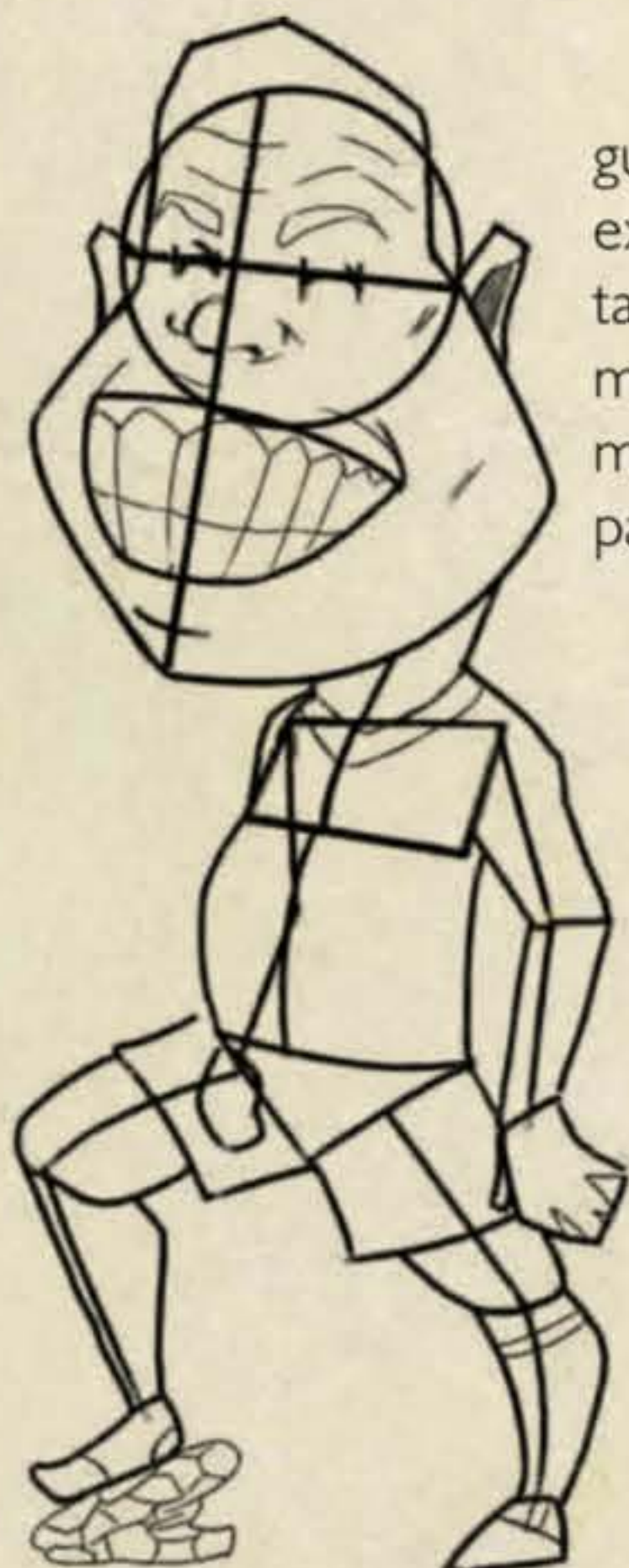
3- Nesse passo, você pode já inserir alguns elementos como os olhos, a boca, o nariz, a barba e o cabelo. Pode definir, também, as roupas e detalhar alguns elementos externos, porém, sem muito acabamento.

4- Comece a se preparar para finalizar. Defina onde serão as luzes e sombras e coloque algumas linhas para dar efeito de movimento. Apague as linhas de construção que não são mais necessárias.

5- Para finalizar, termine de fazer as luzes e sombras e lembre-se de que as cores podem dar esse efeito, como também efeito de textura e movimento.

1- Novamente inicie pelo aramado e note que ele já dá a noção das articulações e do movimento do caricaturado.

2- Acrescente, agora, as massas grosseiras, que servirão para formar o corpo. Note as figuras geométricas.

3- Nesse passo você já pode inserir alguns elementos como os olhos, a boca, o nariz, o cabelo etc. Pode, também, separar os dedos das mãos, por exemplo.

4- Detalhe o uniforme, o cabelo, as luzes e as sombras. Você pode dar movimentos para alguns elementos externos, como a bola, com algumas hachuras que indicam dinâmica.

5- Finalize, prestando bastante atenção nas luzes e sombras que você pode criar com as cores. Detalhe os olhos, o sorriso, e o que mais chamou sua atenção na caricaturada.

1- Comece pelo aramado e lembre-se das dicas sobre as formas geométricas. Aqui, teremos a posição do desenho e algumas articulações.

2- Nesse passo, começam a aparecer alguns volumes gerais, além de elementos como a boca, os olhos e as orelhas.

3- Comece a colocar alguns elementos, como no exemplo, os dentes e os detalhes da orelha. Pode-se começar a separar os dedos das mãos. Defina, ainda, as roupas.

4- Apague as linhas de construção desnecessárias e aproveite as medidas que você fez para colocar as luzes e sombras. Detalhe o desenho.

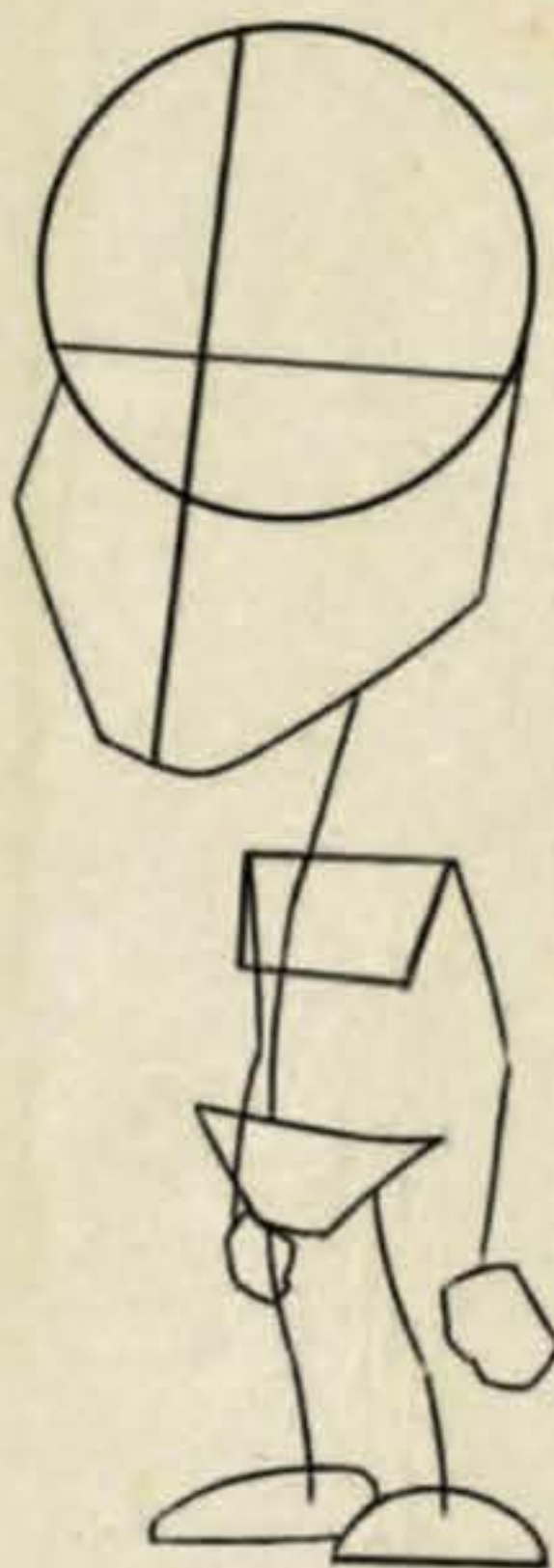
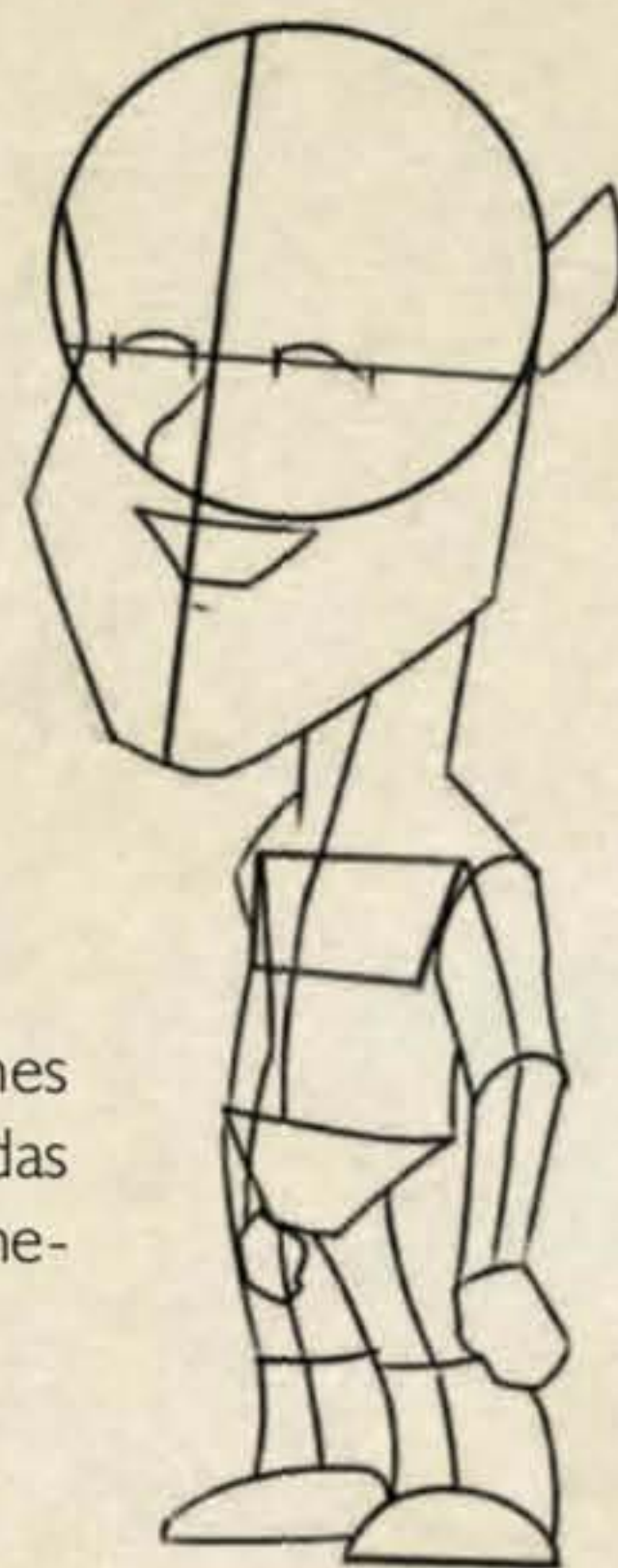
5- Para finalizar, termine de trabalhar na luz e sombra. Lembre-se de que você pode usar a borracha para dar um efeito de foco de luz. Detalhe o uniforme do caricaturado que você pesquisou.

1- Primeiro, faça o aramado, para definir a posição do seu desenho e algumas articulações do caricaturado, podendo demarcar, até mesmo, parte do rosto.

2- Com algumas figuras geométricas do aramado que você fez, coloque alguns volumes gerais.

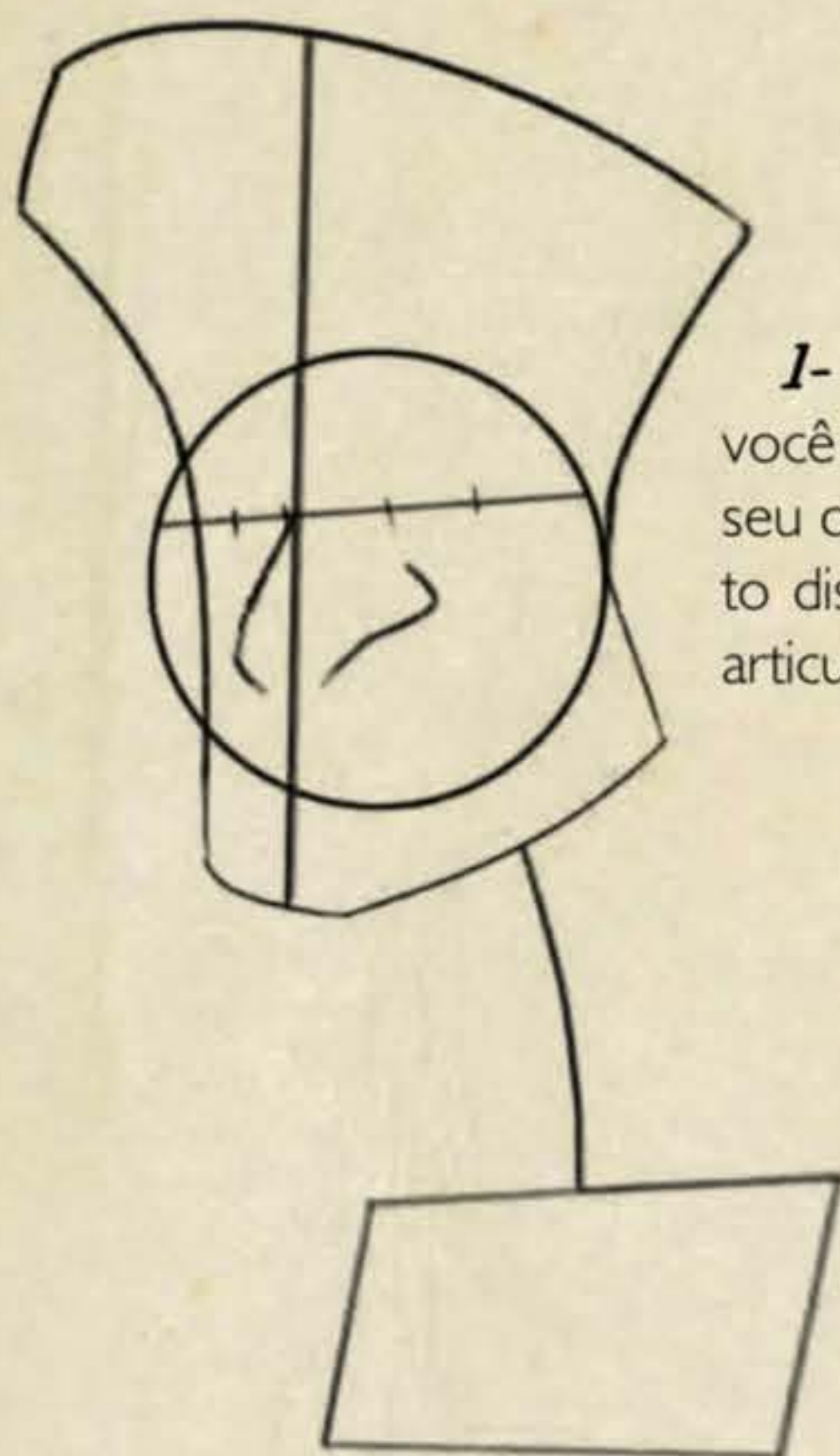
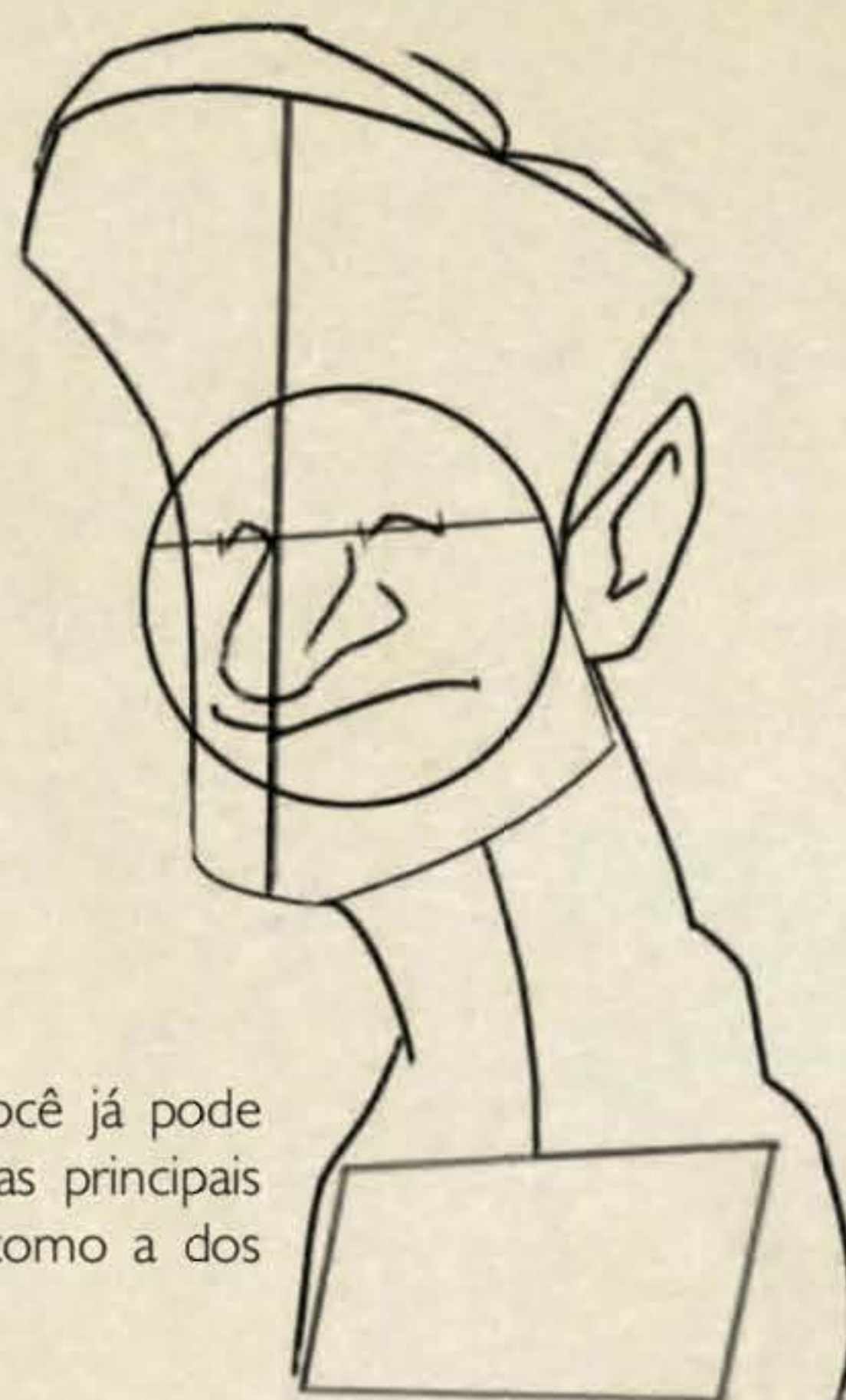
3- Agora, sem muito acabamento, defina alguns elementos como o cabelo, os olhos, o nariz, a boca e o volume das orelhas. Defina, também, o uniforme.

4- Nesse passo, você já pode separar os dedos das mãos e definir o uniforme. Detalhe os olhos, a boca, as orelhas e os músculos. Você pode colocar dinâmica no desenho, inserindo gotas de suor.

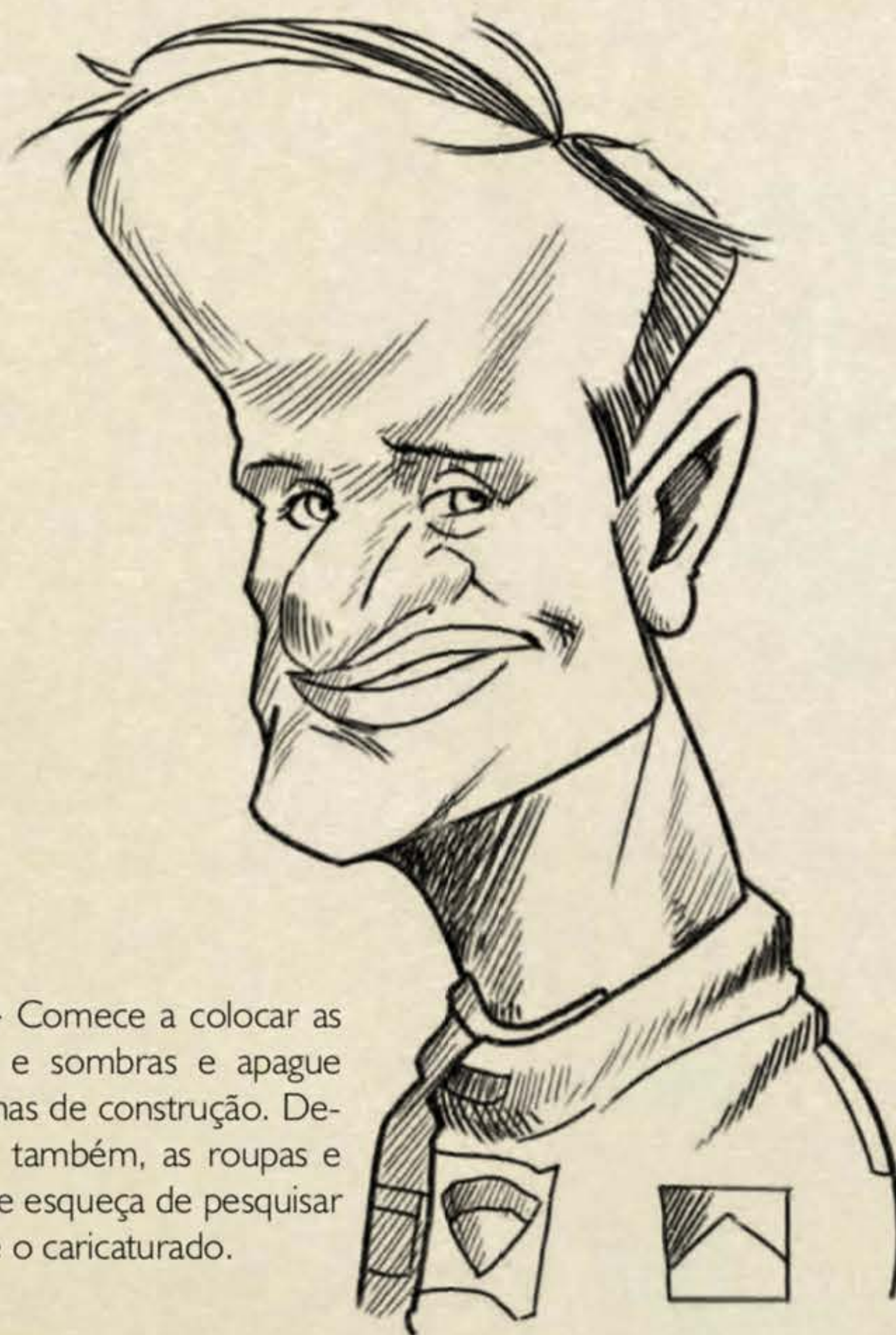
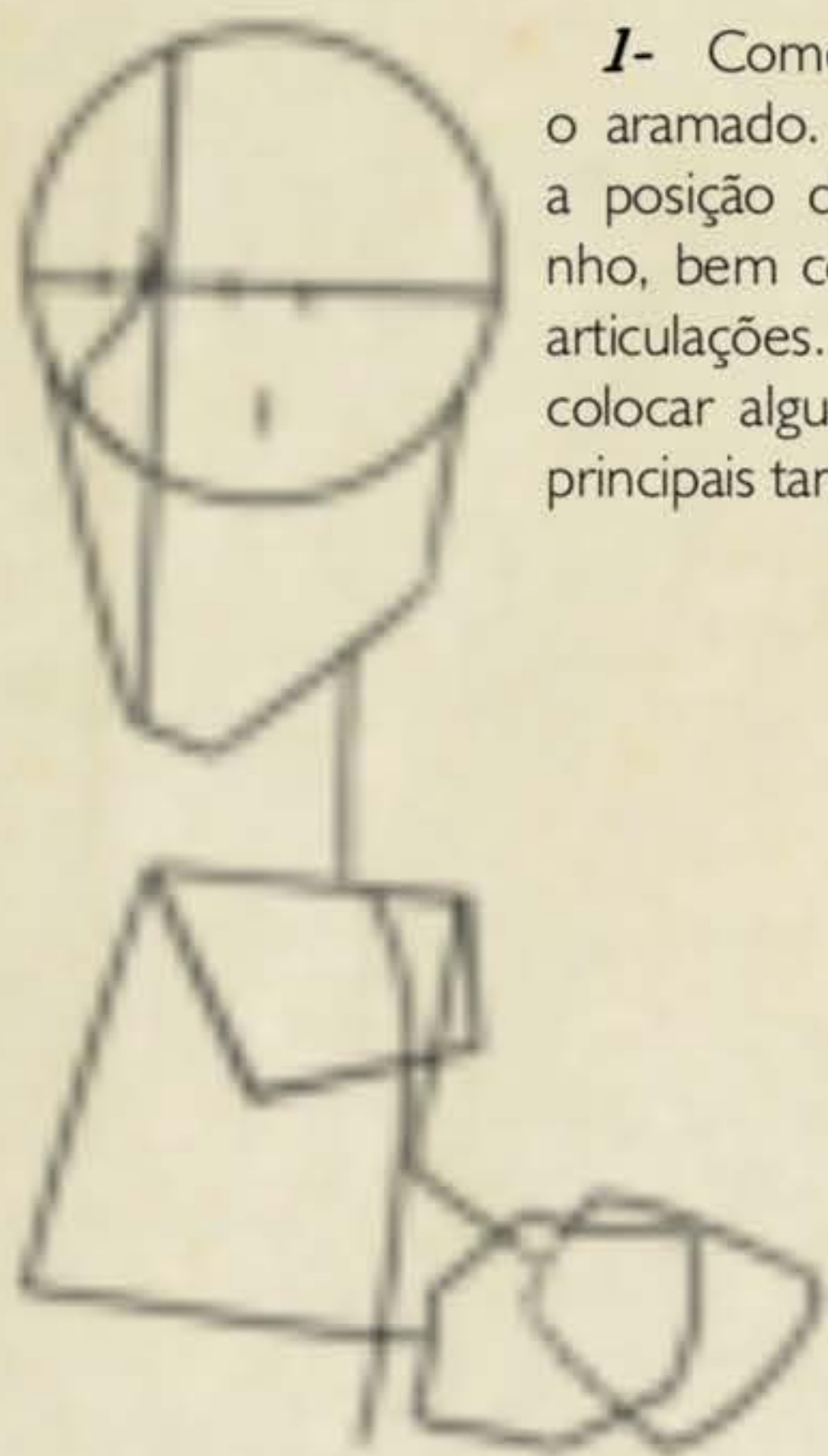
5- Para finalizar, você pode utilizar uma borracha para definir o foco de luz. Note as dobras da roupa onde ficam as sombras, nos detalhes do cabelo, dos olhos e da boca.

1- Comece pelo aramado. Utilize algumas figuras geométricas para estruturar o corpo do seu caricaturado.

2- Coloque, agora, volumes gerais. Note que algumas medidas começam a aparecer, como as medidas dos olhos, por exemplo.

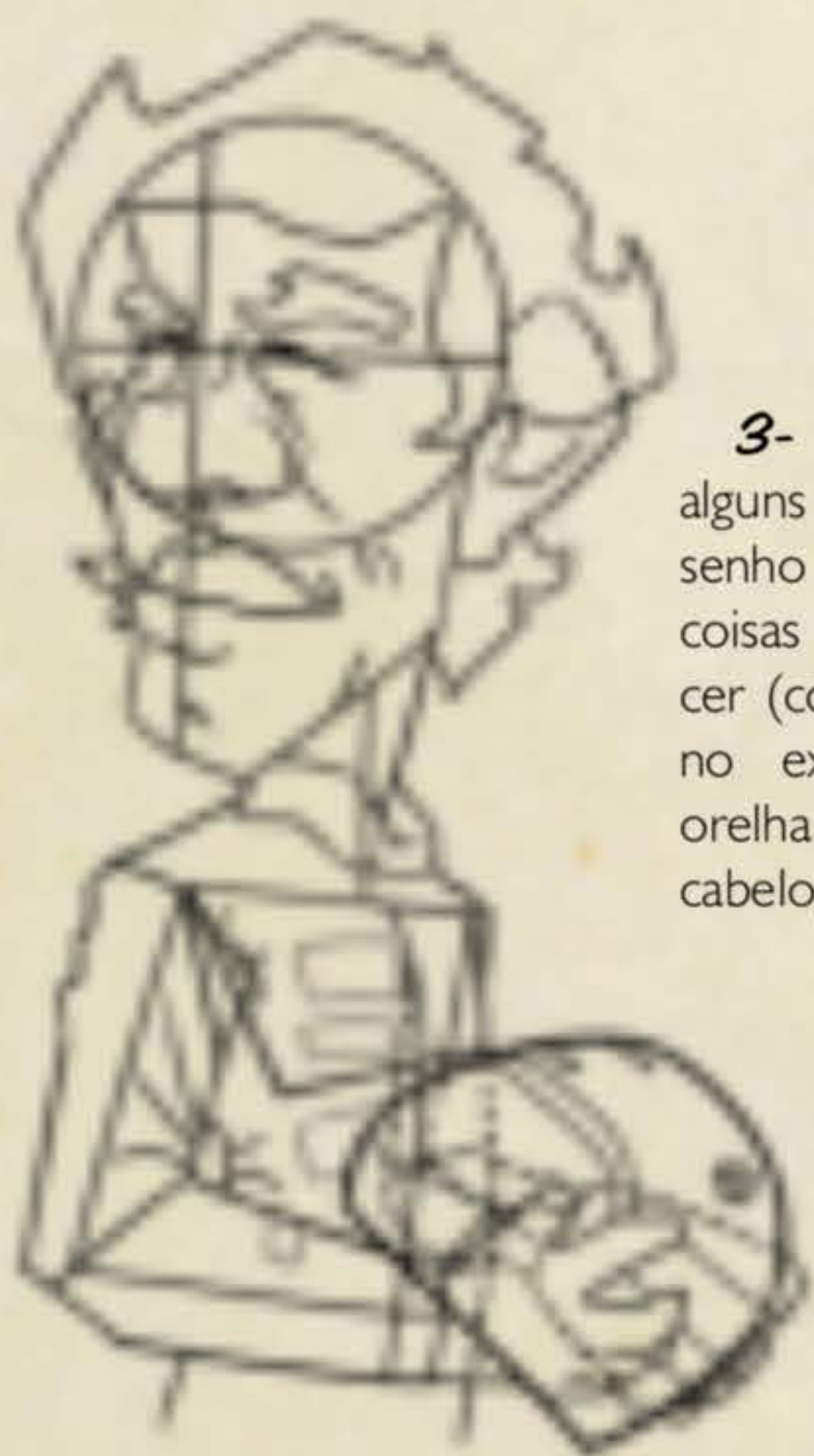
3- Comece a inserir os elementos do rosto como os olhos, o nariz, o cabelo. Aproveite para separar os dedos das mãos também e definir algumas partes da roupa.

4- Detalhe as luzes e sombras, os olhos, os elementos do uniforme e o cabelo. Lembre-se de estudar o uniforme antes para melhor representar o caricaturado.

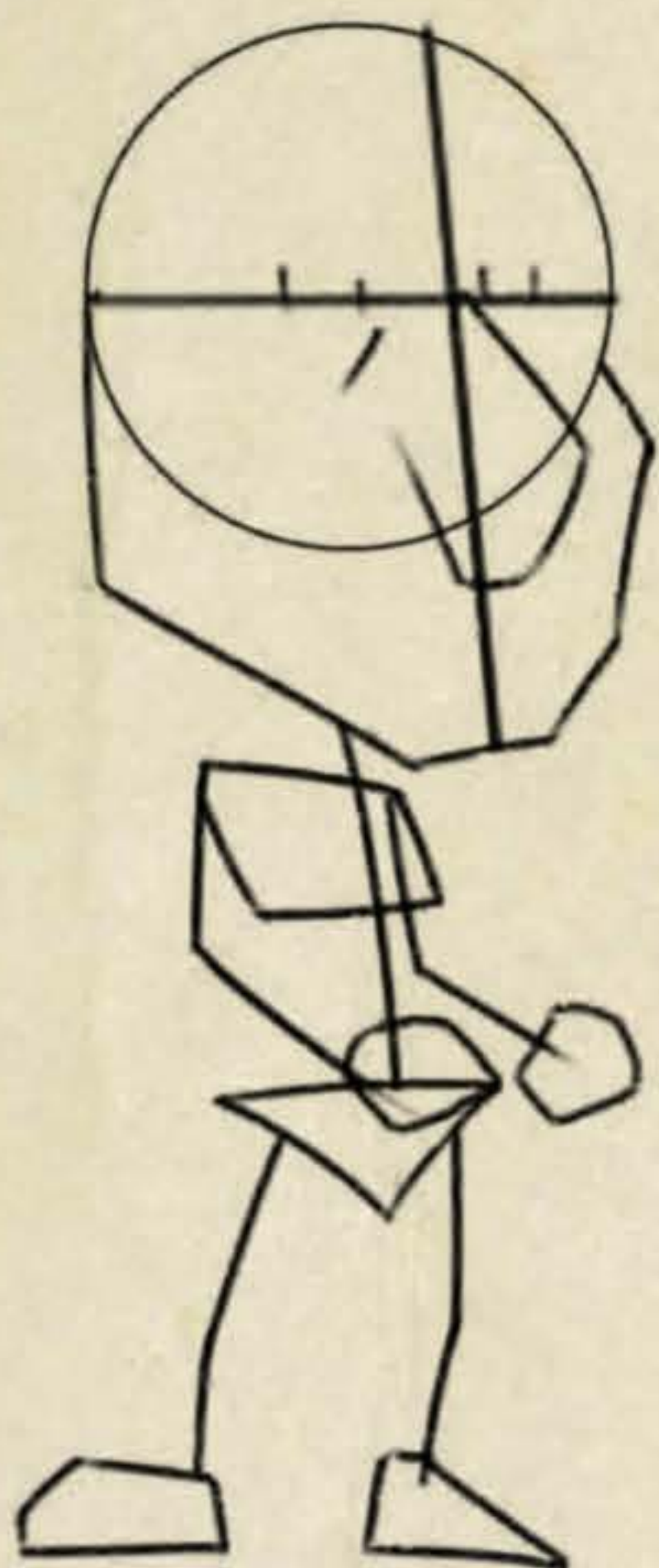
5- Para finalizar, observe a melhor cor para representar o uniforme e faça efeitos com as cores para as luzes e sinserir alguns que lembrem a profissão do caricaturado.

1- Inicie pelo aramado. Nele, você já pode definir a posição do seu desenho, bem como o formato distorcido da cabeça e algumas articulações.

2- Nesse passo você já pode colocar algumas massas principais e algumas medidas, como a dos olhos e do nariz.

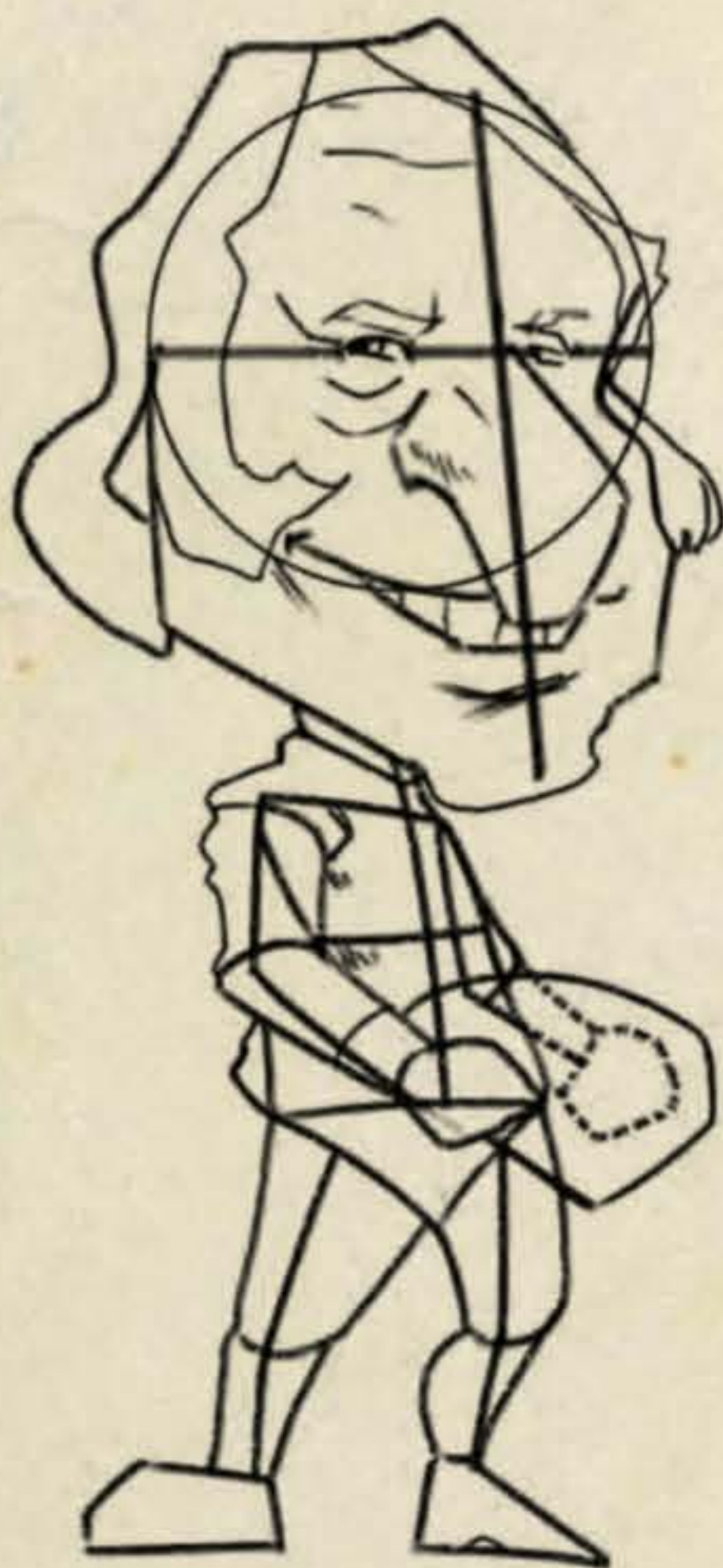
3- Insira alguns elementos como os olhos, a boca, o cabelo, porém, sem muito acabamento. Note que os volumes vão se transformando no corpo do caricaturado.

4- Comece a colocar as luzes e sombras e apague as linhas de construção. Detalhe, também, as roupas e não se esqueça de pesquisar sobre o caricaturado.

5- Para finalizar, defina melhor as luzes e sombras. Quando for colorir, lembre-se de que as cores podem dar efeitos de luz, sombra e textura. Preste antenção nas cores dos olhos, como no exemplo.

1- Comece fazendo o aramado. Ele lhe dará a posição do seu desenho, bem como algumas articulações. Você pode colocar algumas medidas principais também.

2- Insira alguns volumes principais que darão forma ao corpo do seu desenho.

3- Comece a inserir alguns elementos no desenho e note que algumas coisas deixarão de aparecer (como os pontilhados no exemplo). Parte da orelha ficará para trás do cabelo, neste caso.

4- Comece a finalizar o desenho. Apague as linhas de construção e coloque luz e sombra. Pesquise sobre o uniforme de quem você desenhará.

5- Para finalizar, lembre-se de que as cores podem dar efeito de luz e sombra, bem como de textura e movimentos, como no caso do cabelo.

1- Comece fazendo o aramado. Ele indicará a posição do caricaturado e algumas articulações. Veja como as formas geométricas ajudam.

2- Coloque, agora, alguns volumes gerais que formarão o corpo. Você pode já indicar o formato da cabeça distorcida.

3- Insira os elementos que faltam: os olhos, a boca, os dentes, os detalhes do cabelo e do nariz. Esboce, também, as roupas e os elementos externos, como o capacete.

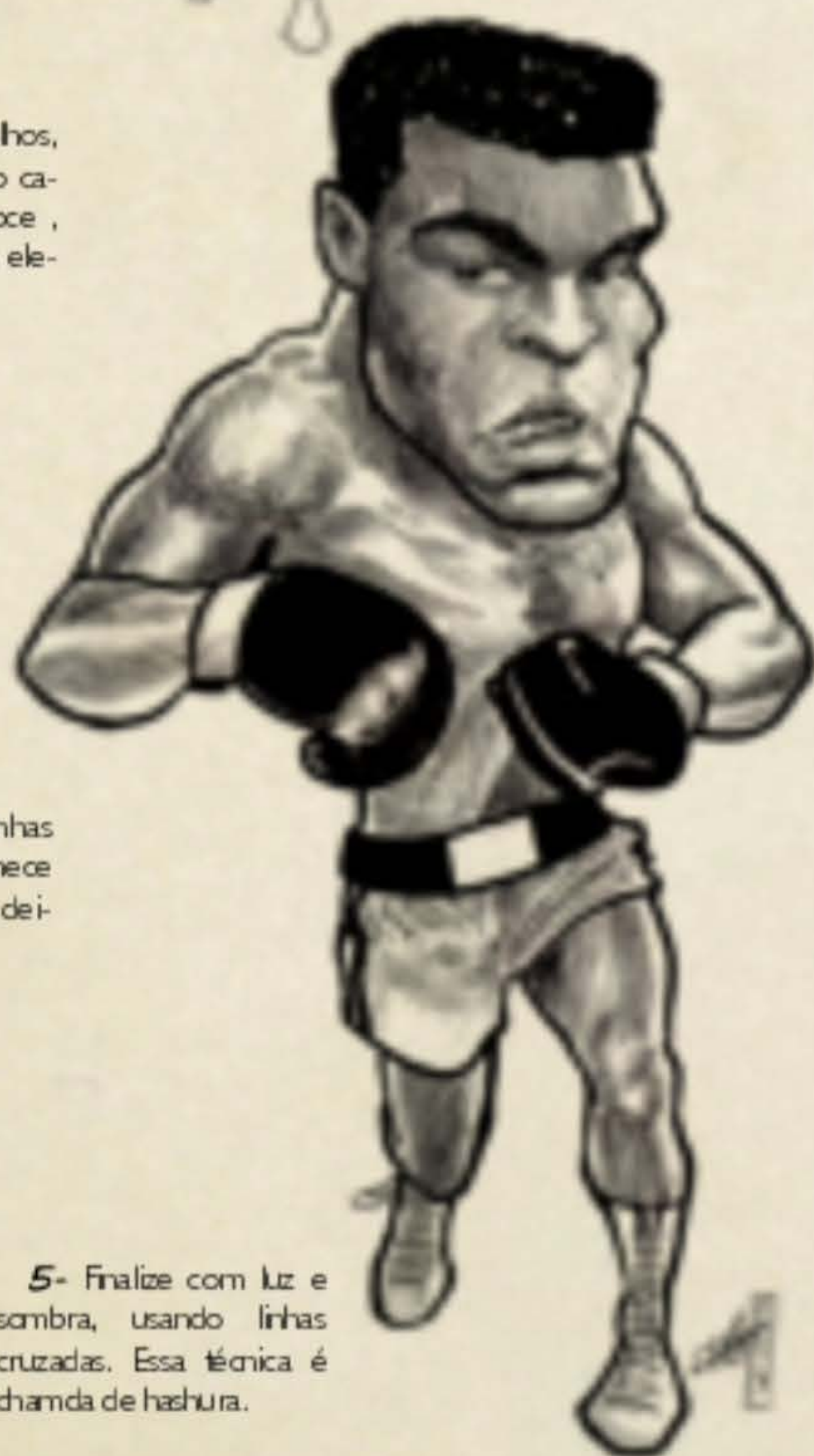
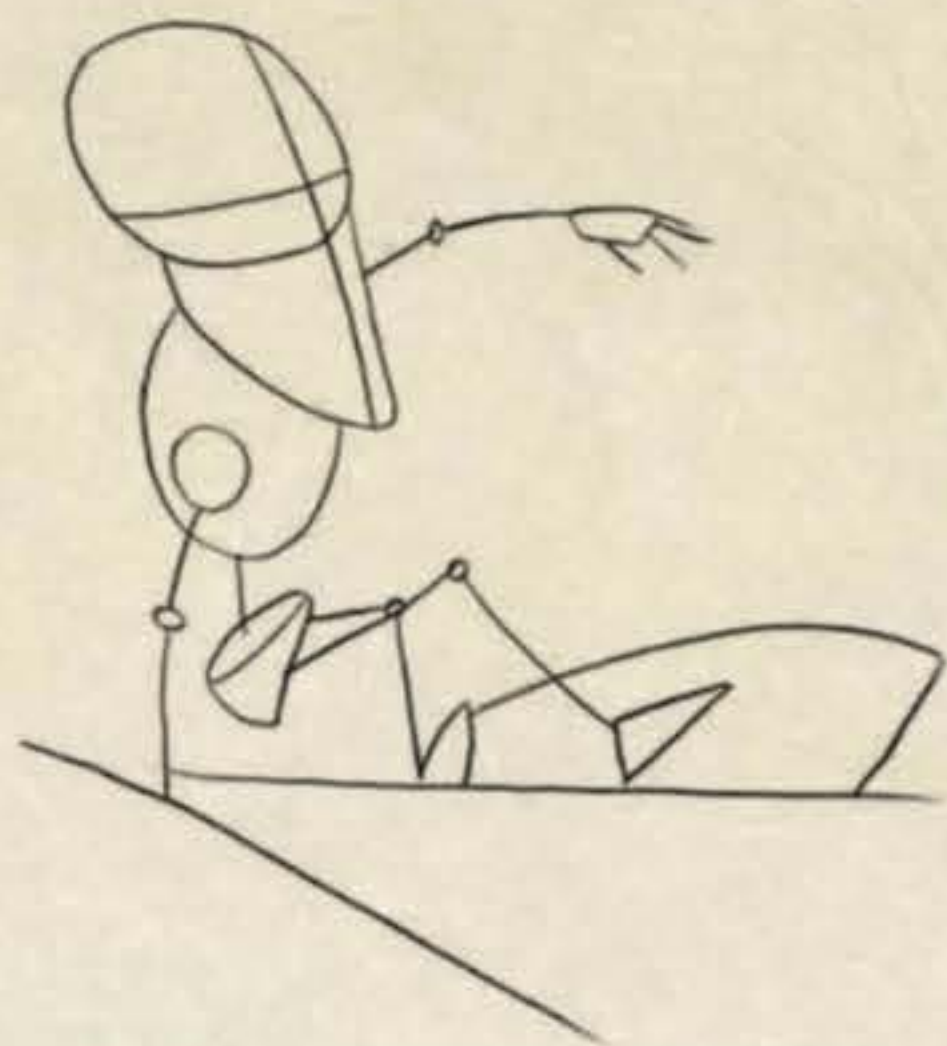
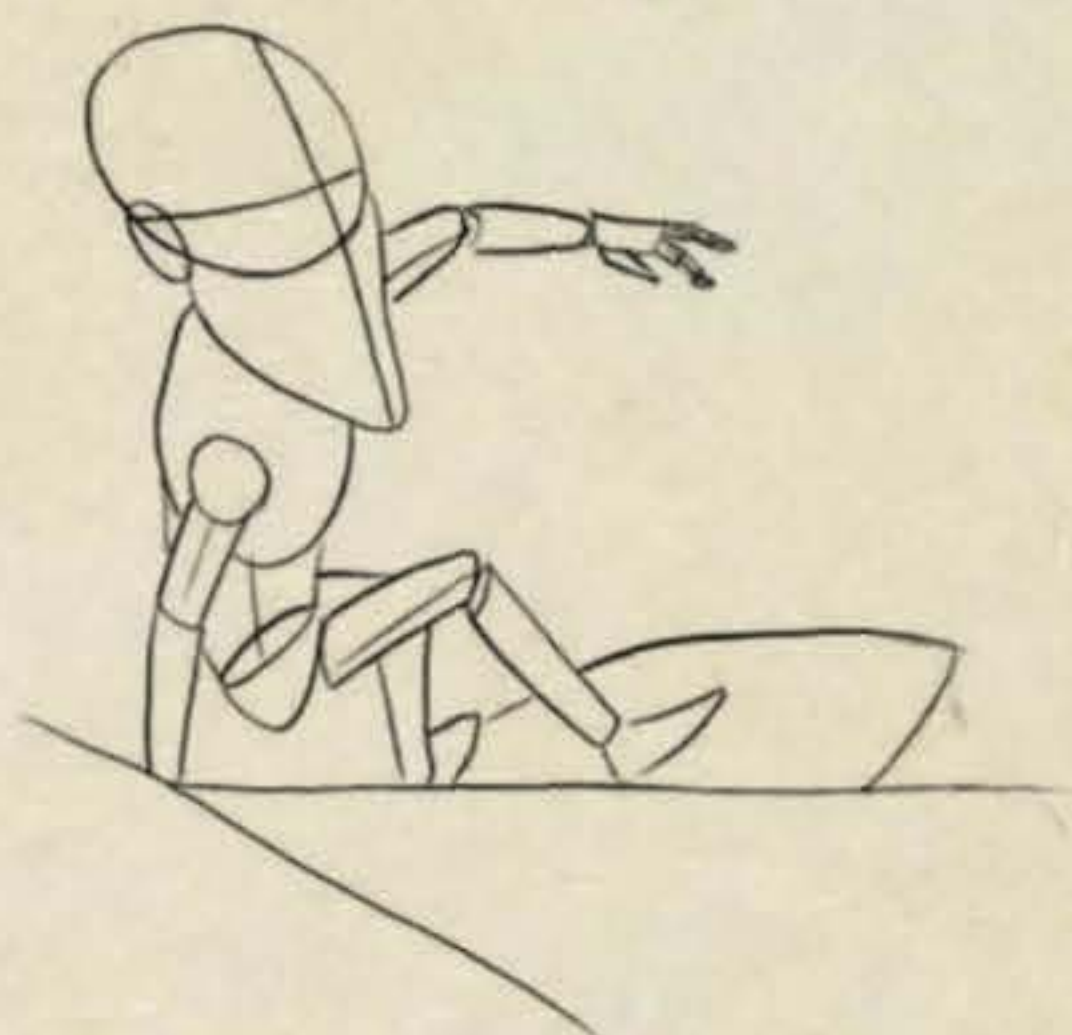
4- Comece a finalizar, colocando luzes e sombras e com elas os detalhes de textura. Você pode usar a borracha para dar alguns efeitos de luzes e sombras com o foco de luz.

5- Para finalizar, capriche bem na luz e sombra. Para completar o seu desenho, você pode fazer um cenário com os mesmos princípios ensinados nesta edição, como foi feito no carro que aparece nesta caricatura.

1- Comece com o aramado. Ele indica a posição do caricaturado e algumas articulações.

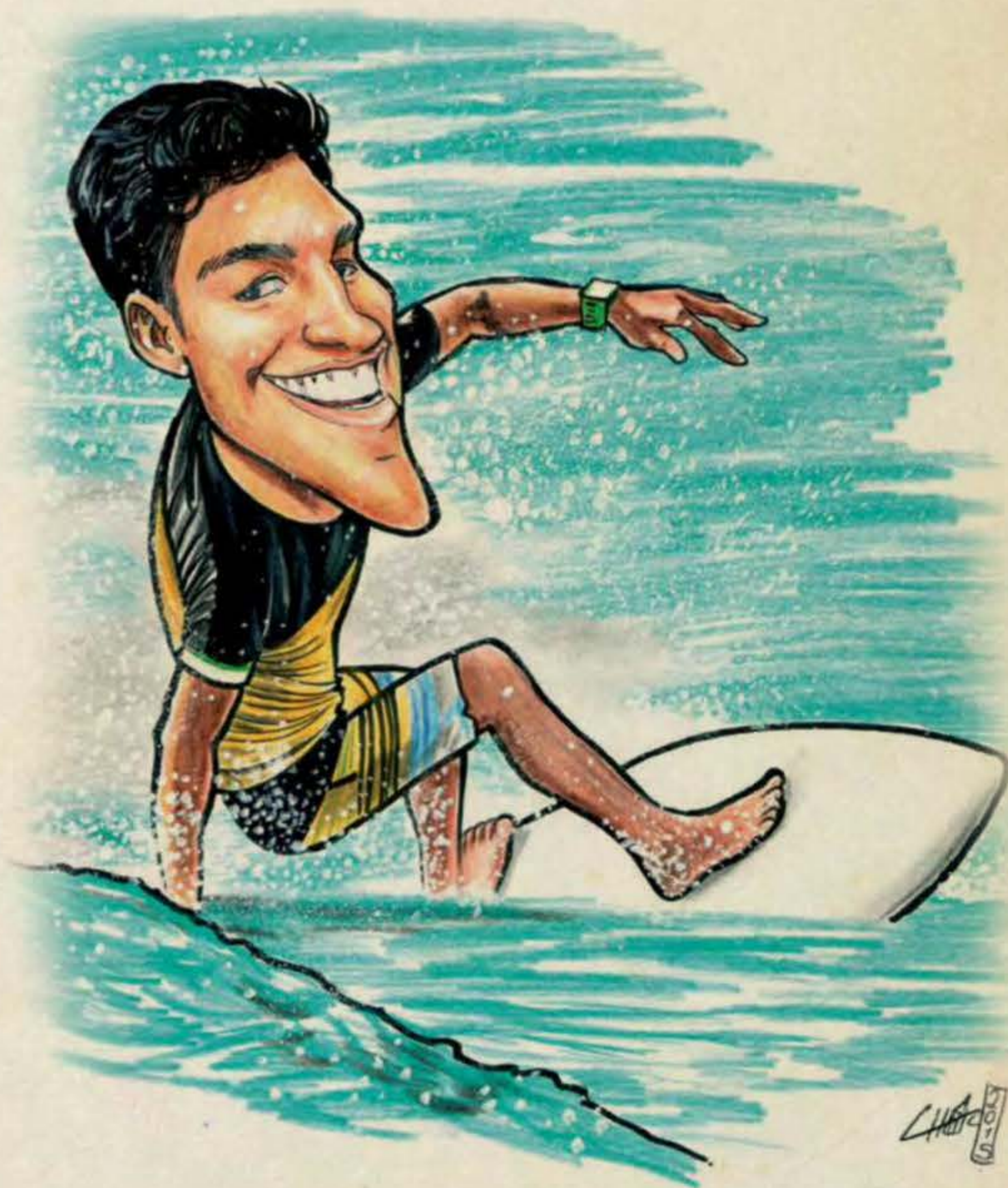
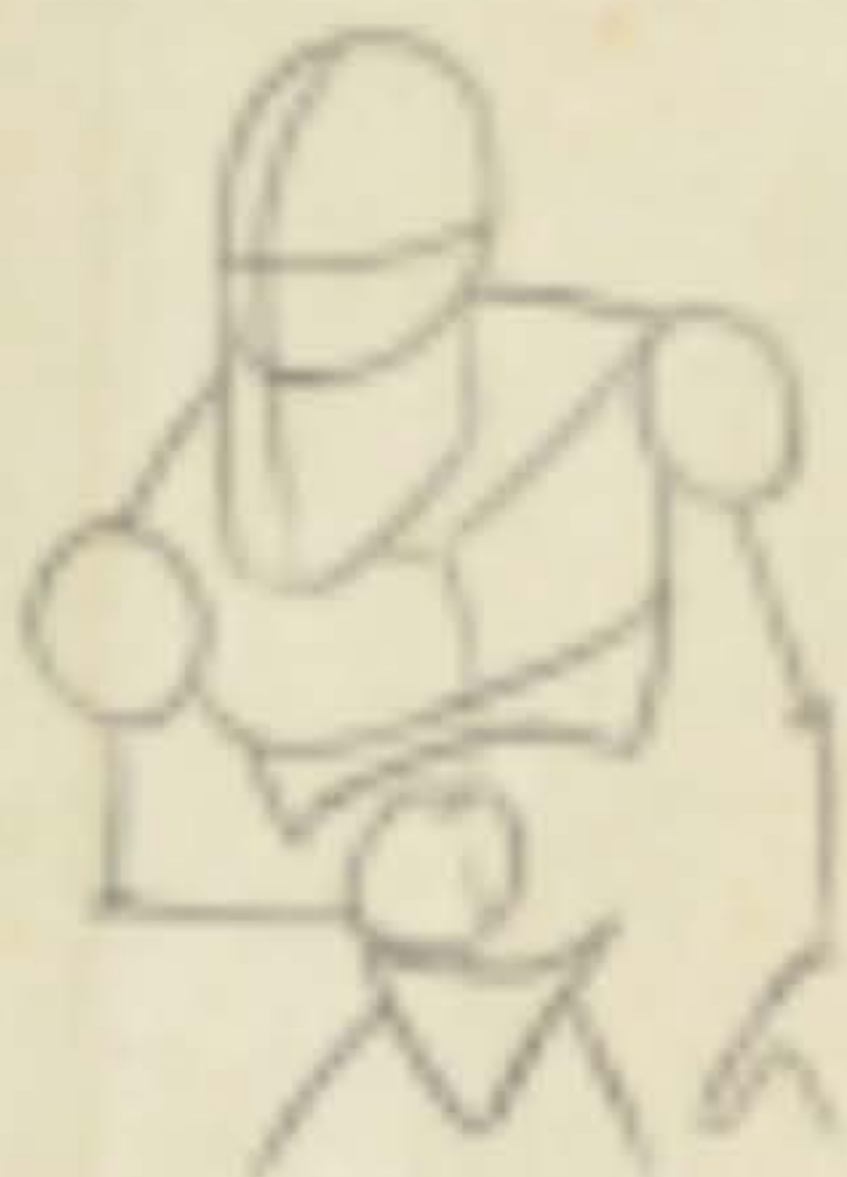
2- Agora, faça alguns volumes que formarão o corpo. Trace, também, o formato da cabeça distorcida.

3- Coloque os olhos, a boca, os dentes, o cabelo e o nariz. Esboce , ainda, as roupas e os elementos externos.

4- Apague as linhas desnecessárias e comece a finalizar o desenho, deixando-o "limpo".

5- Finalize com luz e sombra, usando linhas cruzadas. Essa técnica é chamda de hashura.

1- Com o aramado, indique a posição do caricaturado e as articulações.

2- Agora, faça o formato da cabeça distorcida e alguns volumes que formarão o corpo.

3- Deifina os olhos, a boca, os dentes, o cabelo e o nariz. Esboce, também, as roupas e os elementos.

4- Apague as linhas para deixar apenas os traços finais.

5- Finalize com a colorização e os efeitos de luz e sombra com lápis de cor coloridos e tinta guache branca.

1- Inicie a construção com o aramado, assim terá a posição do caricaturado e de suas articulações.

2- Agora, faça volumes com formas geomérticas que formarão o corpo. Não esqueça do formato da cabeça distorcida.

3- Desenhe os olhos, a boca, os dentes, o cabelo e o nariz. Inicie o esboço dos elementos externos.

4- Apague as linhas desnecessárias e comece a finalizar o desenho, deixando-o "limpo".

5- Finalize com luz e sombra, dando os volumes necessários.

ESA Escola Studio

Os quadrinhos e livros sempre foram peças-chave no interesse de Enos Ometto por arte. Desde criança, sempre gostou de desenhar seus personagens favoritos. Entre suas principais referências artísticas estão os trabalhos de Baptistão, Millôr Fernandes, Eduardo Souza, Roger Cruz, Paolo Serpieri, Titi Freak e Bernie Wrightson.

"Trabalhar com ilustração é sempre um desafio. Esforço-me o máximo possível para ser um artista cada vez melhor. Mas é sempre importante lembrar que projetos como esse dependem de muitos mais, além do ilustrador. Agradeço ao amigo João Costa pela oportunidade e aprendizado, ao Fabiano Moura pela paciência e orientação e, por fim, à Marcela Fukue pelo companheirismo e ajuda".

Atualmente, Enos trabalha professor de desenho e ilustrador, atendendo principalmente o mercado editorial.

"Para quem está começando a desenhar, aconselho que nunca pare de estudar e tente ser o mais flexível possível."

Boa sorte!

Enos Ometto

Contatos: Facebook: Enos Ometto | Instragram: @Mendigoyo
Email: enos.contato@gmail.com

Chico Pereira

Chico ingressou no desenho por influência de seu irmão mais velho. Em 1998, aos 17 anos, iniciou o Curso de Desenho na ESA Escola Studio de Artes.

Em 2002,começou a lecionar desenho. Na caricatura, descobriu sua paixão artística. Ganhou o prêmio de Melhor Evento de 2008, no Mauá Plaza Shopping, SP.

Participou do Teleton no SBT, criando caricaturas ao vivo.

"Quero agradecer à minha família, à minha esposa Sandra e às minhas duas filhas, Isabella e Ana Luiza. Sem vocês, nada disto seria possível."

Contatos: (11)4541-2027/ 96403-5816
Email: chicojrart@hotmail.com
Facebook: www.facebook.com/chico.arte.7

Fabiano Moura

Desde que descobriu os desenhos no estilo mangá, passou a ser um apaixonado pela arte japonesa. Ainda adolescente, fez o curso de desenho na ESA – Escola Studio de Artes, onde se formou e leciona atualmente. Formado em Design de Produto e Programação Visual, com 15 anos de mercado, atuou em diversas agências, estúdios e editoras, como diretor de arte e ilustrador. Na área do design, desenvolveu diversas embalagens de produtos no setor de alimentos.